Tormenta
RPG
Brauner • Caldela • Cassaro
Saladino • Svaldi • Trevisan
Módulo Básico | Edição Guilda do Macaco

Edição Guilda do Macaco

Gustavo Brauner

Leonel Caldela

Marcelo Cassaro

Rogerio Saladino

Guilherme Dei Svaldi

J. M. Trevisan

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Desenvolvimento: Leonel Caldela, Marcelo Cassaro e Guilherme Dei Svaldi.

Edição: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Leonel Caldela.

Capa: Lobo Borges.

Arte: Erica Awano, Erica Horita, Michelângelo Almeida, Marcelo Cassaro, Julio Cesar Leote, Luiz Eduardo Oliveira, Eduardo Francisco, Rod Reis e André Vazzios.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

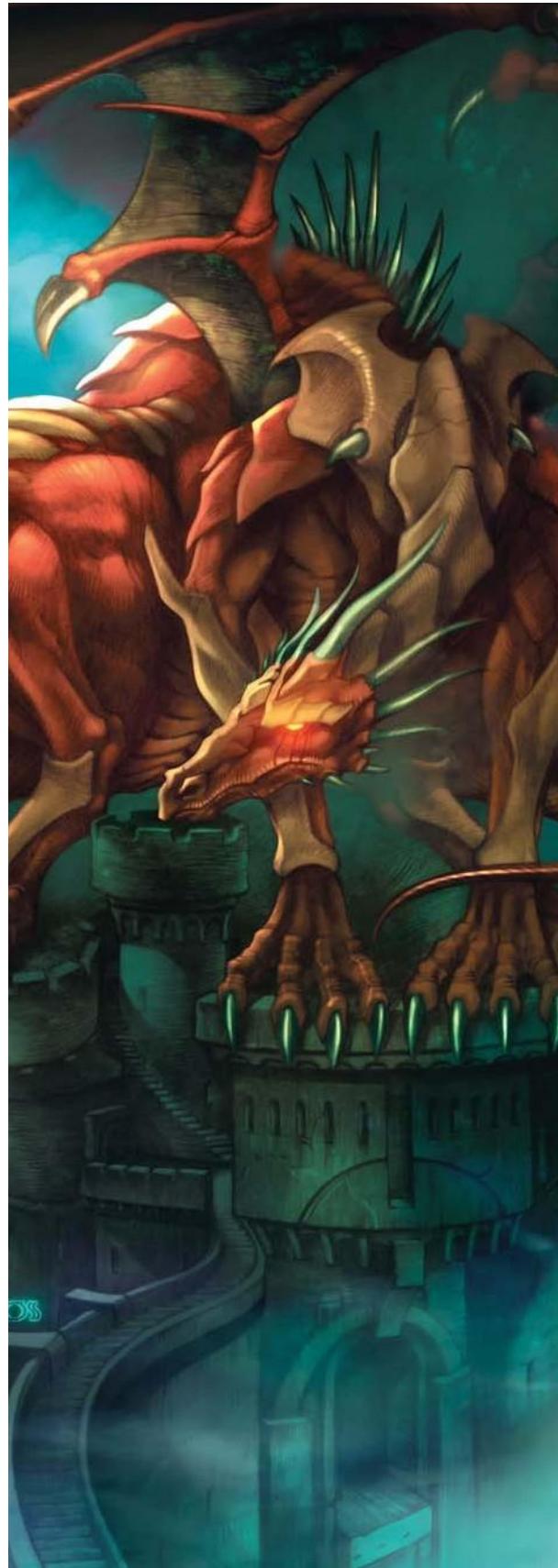
Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

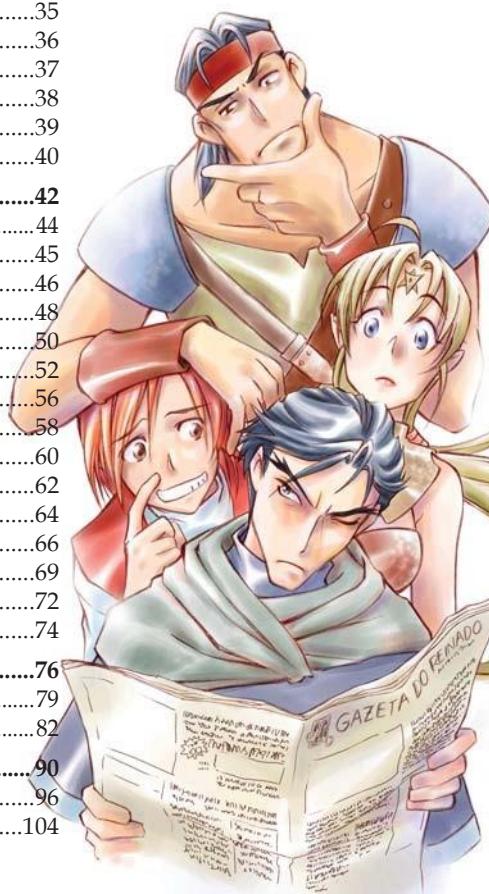
Baseado nas regras originais do jogo *Dungeons & Dragons©*, criadas por E. Gary Gigax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo *Dungeons & Dragons©*, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 318.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer mundo mágico real terá sido causada pelas forças aberrantes da Tormenta.

Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

4ª edição: julho de 2017
ISBN: 978858365074-4

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C343t Cassaro, Marcelo
Tormenta RPG: edição Guilda do Macaco / Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi e Leonel Caldela; ilustrações por Erica Awano [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2013.
320p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Svaldi, Guilherme. II. Caldela, Leonel. III. Título.

CDU 794:681.31

Sumário

ERICA HORITA
RIAMONDE

Um Mundo Novo

Abri os olhos e vi que estava em um mundo novo.

A cabeça doía. Ao redor, sombras. Levantei com dificuldade, buscando apoio em uma parede. Tentei lembrar de como chegara ali, mas minha memória era breu.

Havia luz à frente. Minhas pernas estavam fracas, eu ameaçava cair a cada passo. Que lugar era aquele? De alguma forma, eu sabia ser um novo mundo — mas como sabia? Segui em direção à luz, meus olhos se ofuscando, e então aceitando a luminosidade. Minhas pernas ganharam força, corri os últimos passos.

E o mundo se abriu para mim.

Eu estivera em um beco, entre dois prédios altos de pedra cinza. Bloqueavam a luz dourada do sol, que agora me atingia em cheio. Uma lufada de vento trouxe cheiro forte de comida, senti meu estômago se entusiasmar. Logo, o ar encheu-se da fragrância de perfume, e do cheiro pungente de compostos alquímicos.

Meus sentidos despertavam aos poucos, e o que notei em seguida foi o burburinho. Tanta gente conversando, mercadores oferecendo seus produtos, guardas ameaçando malfeitores, rapazes declarando amor a donzelas. Ouvi gargalhadas e choro, e ri junto, fascinado pela variedade.

Continuei andando, sem saber para onde. Esbarrei em um homem vestido em mantos, apoiado em um cajado, com uma bela coruja no ombro. Estava acompanhado por um grandalhão de armadura prateada brilhante e uma linda guerreira vestida em peles, com um arco às costas.

Olhei ao redor. Eu estava em um novo mundo. Em uma nova cidade.

O céu era muito azul, com poucas nuvens esfiapadas, flutuando preguiçosas. A rua era calçada com paralelepípedos. Era uma rua estreita, delimitada por casas e prédios — quase todos oficinas, lojas ou tavernas de algum tipo. Havia muita gente, precisei me espremer através da multidão para explorar a cidade desconhecida.

A ruela desembocava em uma larga avenida, também ladeada por construções altas e impressionantes. Tudo muito colorido, bandeirolas voejando em cordas esticadas entre os prédios.

Pouco adiante, o ar reluziu azul, vermelho e amarelo, enquanto um menestrel tocava seu alaúde e fazia truques mágicos para algumas crianças. Milicianos trajados em cota de malha e elmos orientavam viajantes tão perdidos quanto eu, enquanto um furtivo ladrão surrupiava uma bolsa ali perto. Os comerciantes continuavam a exaltar suas mercadorias com vozes altas e sotaques variados. Um barulho acima atraiu meu olhar: vi dois guardas cavalgando uma espécie de grandes golfinhos voadores, singrando os céus. Dei uma risada e tentei acompanhá-los pelo chão. Eu estava em um lugar especial.

Corri como pude entre a multidão, nas ruas movimentadas, tentando seguir os guardas aéreos. Foi quando cheguei ao fim da cidade. Os golfinhos voadores continuaram, indo se encontrar com um bando que patrulhava os arredores. Fui até a beira, e olhei para baixo.

Eu estava em uma cidade flutuante.

Pelo menos de onde podia observar, parecia uma espécie de gigantesco rochedo, sobre o qual fora erguida uma magnífica metrópole. E ela cruzava os céus.

No mundo lá embaixo — no novo mundo que eu conhecia — vi rios imensos e serpenteantes. Vi colinas muito verdes, elevando-se e despencando. Vi florestas densas, tão compactas que suas copas ocultavam o chão. Ao longe, vi cidades, enormes e cheias de prédios, cheias de gente que eu ainda não conhecia. Vi montanhas, e vi entradas de cavernas, que escondiam túneis subterrâneos e perigos imprevisíveis. Vi castelos que abrigavam nobres e cavaleiros, e vi torres sombrias, guardadas por esqueletos vivos. Vi caravanas e manadas de animais selvagens, monstros espreitando e tesouros enterrados.

Tive vontade de descer, ver o que mais havia lá embaixo. Eu estava em um mundo novo. E era um mundo de maravilhas e perigos, beleza e morte.

— Recém-chegado? — ouvi uma voz atrás de mim.

Virei-me para um homem baixo e arredondado, um enorme sorriso no rosto, fumando um charuto com a expressão mais satisfeita que eu já vira. Não usava sapatos; seus grandes pés eram cobertos de pêlos castanhos — a mesma cor de seus longos cabelos, presos por uma fita, e de suas suíças avantajadas. De tão atônito com a paisagem lá embaixo e a chegada do homenzinho, esqueci de responder.

— Perguntei se você é recém-chegado — ele insistiu, sem perder o humor.

Gaguejei que sim.

— Então seja muito bem-vindo, meu amigo! Bem-vindo a Vectora, a Cidade Voadora! — ele apertou minha mão, balançando com vigor. — Não me diga de onde veio, eu posso adivinhar. Tollon? Callistia?

— Não — eu disse. — Não sei. Acho que vim de outro mundo.

— Ah, claro! — O sujeito aplicou um tapa sonoro na própria testa. — Eu devia saber. Essa cara de aparvalhado só pode significar um nativo de algum reino caipira. Ou um forasteiro.

— Onde estamos? — consegui dizer.

— Estamos em Arton, meu boquiaberto amigo. É nosso continente, é nosso mundo. Como você vai descobrir, é cheio de monstros, mortos-vivos e deuses malignos prontos a estragar o seu dia. Mas também repleto de tesouros, magia, bênçãos e belas raparigas.

— E esta cidade...?

— Vectora, o Mercado nas Nuvens. Cruzamos todo o continente e algumas dimensões vizinhas, fazendo negócios e conhecendo todo tipo de pessoas. Se quer conhecer Arton, não há lugar melhor!

Ele seguiu dizendo coisas, mas não prestei atenção. Estava fascinado demais com o movimento, as coisas fantásticas e as possibilidades à minha volta.

— Perguntei de que mundo você vem — disse o baixote, e notei que ele já repetia a pergunta.

Pensei por um momento.

— Não lembro — disse, por fim. — Lembro apenas de acordar aqui.

Ele coçou o queixo, intrigado.

— E como é o seu nome, viajante misterioso?

Hesitei. Estremeci ao perceber a resposta:

— Não sei.

• • • • • • • • • •

Arton é um continente amplo. Um mundo em si. Tão vasto, que quase nada além dos oceanos importa. As nações são numerosas, as distâncias, imensas. Suas terras colonizadas, o assim chamado Reinado de Arton, demandam meses de travessia a cavalo. Quase toda a população humana do mundo vive nesta terra de imensidão incrível, em cidades muito afastadas, cercadas de áreas selvagens.

Arton mede pelo menos 11.000 km de norte a sul e 8.000 de oeste a leste. A maior parte do litoral é pouco navegável, formado por mangue pantanoso ou escarpas perigosas — tornando a navegação comercial uma prática inviável. A região central é formada pelo **Deserto da Perdição** ao norte e pela **Grande Savana** mais abaixo. A leste temos as **Sanguinárias**, a maior cordilheira de Arton, covil de monstros e tribos bárbaras. A oeste, a cordilheira de **Lannestull** e grandes extensões de florestas.

Outro grande continente repousa mais ao sul, unido a Arton por um estreito de terra, o **Istmo de Hangpharstyth**. Estudiosos da Grande Academia Arcana chamam essa ilha-continente de Arton-Sul, mas ela carrega um nome mais sinistro: **Lamnor**, o Reino Bestial, dominado por um império goblinoide.

Duas grandes ilhas merecem destaque. **Galrasia**, próxima à costa sudoeste, um inferno verde de selvas tropicais, dinossauros e povos-trovão — tribos selvagens de humanoides com traços sáurios. E a distante **Tamu-ra**, no extremo nordeste, lar de uma exótica civilização. Devastado pela Tormenta, o Império de Jade hoje vive tempos de difícil reconstrução.

Uma História Parcial

7 bilhões de anos atrás. O Nada e o Vazio se unem para gerar Arton e os vinte deuses maiores que formariam o Panteão.

7 a 5 bilhões de anos atrás. Azgher, o Deus do Sol, e Tenebra, Deusa da Escuridão, lutam entre si. A luta termina empatada. Arton recebe doze horas de luz e doze horas de escuridão.

1 bilhão de anos atrás. Uma lágrima de Lena, a Deusa da Vida, preenche os oceanos com as primeiras criaturas vivas. O Grande Oceano molda essa vida em infinitos seres, incluindo os elfos-do-mar.

700 milhões de anos atrás. Moldados por Allihanna, a Deusa da Natureza, os seres vivos se arrastam para a terra firme.

300 milhões de anos atrás. Surgem os dragões, esculpidos por Kallyadranoch.

260 milhões de anos atrás. Começa o Reinado de Megalokk, o Deus dos Monstros. Monstros, dragões, dinossauros e outras bestas gigantes dominam Arton.

65 milhões de anos atrás. Os deuses unem-se contra Megalokk, fulminando seus monstros. Os dragões recolhem-se, reduzindo sua influência direta sobre o mundo.

57 milhões de anos atrás. Nascidos de Glórienn, surgem os elfos terrestres, em uma região distante e desconhecida.

22 milhões de anos atrás. Wynna, a Deusa da Magia, cria o povo-fada.

890 mil anos atrás. Khalmyr, o Deus da Justiça, e Tenebra, a Deusa da Escuridão, se apaixonam. De sua união nascem os primeiros anões.

230 mil anos atrás. Ragnar, um deus menor, cria os bugbears. Seus irmãos Hurlaagh e Graolak criam, respectivamente, os hobgoblins e os goblins.

180 mil anos atrás. Hyninn, um deus menor, cria os primeiros halflings, ludibriando Khalmyr. Os halflings se dividem: os Filhos de Hyninn constroem barcos e partem para o Grande Oceano, e os Amigos de Marah permanecem nas colinas.

160 mil anos atrás. Valkaria cria a raça humana, destinada a desbravar Arton e desvendar os mistérios dos próprios deuses.

145 mil anos atrás. Surge a ilha de Galrasia, arrancada de Vitalia, o Reino de Lena. Ali surgem os primeiros ftera-Psidah (antropossauros).

100 mil anos atrás. Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos, é aprisionada por Khalmyr em uma cordilheira. A região congela ao longo dos séculos, formando as Montanhas Uivantes.

90 mil anos atrás. Tauron, Deus da Força, cria os minotauros.

0. A frota élfica chega a Lamnor, o continente ao sul. Os elfos expulsam os hobgoblins de seu território. Fundação da cidade de Lenórienn.

100. Tanna-Toh oferece aos seres humanos o dom da palavra escrita, marcando o início da civilização.

391. Começa o conflito entre hobgoblins e elfos que ficaria conhecido como a Infinita Guerra.

500. O dragão-rei Sckhar funda o reino de Sckharshantallas.

632. Ocorre a Revolta dos Três. Os deuses Tilliann, Valkaria e Kallyadranoch criam a raça *lefeu*, mais tarde conhecidos como "demônios da Tormenta".

633. Os deuses revoltosos são descobertos e punidos. Tilliann perde seu status divino e enlouquece, Kallyadranoch é totalmente esquecido, e Valkaria é aprisionada em Arton na forma de uma gigantesca estátua de pedra.

700. Sszzaas, o Deus da Traição, dá início a um plano para tomar o controle do Panteão, convencendo os outros deuses a criar os Rubis da Virtude e então roubando-os.

750. Khalil de Gordimarr organiza uma expedição ao continente de Ramnor (mais tarde conhecido apenas como Arton).

809. Os anões se recolhem aos subterrâneos, convocados pelo Chamado às Armas, em guerra contra seus inimigos, os trolls.

830. Fundação de Tamu-ra, o Império de Jade.

900. Os orcs escravizam os minotauros. Goratikis organiza um exército de minotauros e lidera seu povo em uma revolta. Os minotauros começam a fundar uma cidade própria.

950. Em Lamnor, ocorre a Grande Batalha. Os derrotados são exilados para Ramnor.

951. Formação do reino de Tapista.

960. Roramar Pruss, uma criança na caravana de exilados, começa a ter visões. Convence os líderes a seguir suas instruções na colonização do novo continente.

1007. O plano de Sszzaas é descoberto pelos demais deuses. Sszzaas é aprisionado por Khalmyr na forma de um avatar. Começa uma grande caçada aos devotos de Sszzaas.

1020. Os exilados de Lamnor encontram a estátua de Valkaria, e fundam a futura capital do Reinado a seus pés. Roramar Pruss é nomeado regente da nação de Deheon. Novas caravanas se formam, rumando para colonizar outros pontos de Ramnor.

1021. ftomas Lendilkar funda o reino de Bielefeld. Jakkar Asloth funda o Condado de Portsmouth. Fundação de Salistick, às margens do Rio Vermelho.

1022. Forma-se a vila de Palthar, onde futuramente será o reino de Namalkah. Começa a surgir o reino halfling de Hongari.

1023. O célebre Cyrandur Wallas parte de Valkaria com uma caravana e inicia uma viagem exploratória pelas Montanhas Uivantes. Alguns colonos decidem ficar ali, em Giluk.

1025. Fundação do reino de Tyrondir. Uma nova caravana, liderada por Jeantalis Sovaluris, separa-se da caravana de Cyrandur.

1026. Fundação do vilarejo de Triunphus, em algum lugar no reino de Sckharshantallas ou arredores.

1030. Fundação do reino de Yuden por Larf Yudennach. Fundação de Altrim e do reino de Petrynia por Cyrandur Wallas.

1031. Morte de Roramar Pruss. Seu filho sobe ao trono de Deheon.

1032. Fundação de Sambúrdia.

1035. Fundação do reino de Tollon.

1037. ftomas Lendilkar tenta invadir a nação de Khubar. Os xamãs de Khubar realizam a invocação de Benthos, Dragão-Rei Marinho, que destrói a costa de Bielefeld.

1038. Fundação do reino de Fortuna.

1040. Tratado de paz com Khubar, agora reconhecido como um reino independente.

1045. Fundação de Nova Ghondriann.

1050. Wortar I, regente de Deheon, envia famílias nobres para colonizar o território a sudoeste, que viria a se tornar o reino de Ahlen. Alguns colonos se separam e fundam o reino de Collen. Surgem as primeiras histórias a respeito de uma terra de fadas nos confins de Sambúrdia.

1051. O grande mago Karias fteuderulf descobre fenômenos causados por áreas de magia selvagem na costa a sudeste de Deheon.

1056. Fundação de Wynnla, o Reino da Magia, por Karias fteuderulf.

1065. Primeiro uso do nome Namalkah.

1075. Guerra civil em Deheon. Yuden conquista os reinos de Svalas e Kor Kovith.

1076. Fim da guerra civil em Deheon. O novo regente integra a maior parte dos reinos à coalizão, com a ajuda da Igreja de Marah. A expansão de Yuden é contida.

1082. Início da república em Tapista.

1085. Fundação do reino de Lomatubar. Início das Guerras de Lomatubar, entre humanos e orcs.

1088. Talude, o Mestre Máximo da Magia, chega a Arton.

1094. Fundação do reino de Hershey. Primeiros contatos com Tapista.

1095. Fundação da Grande Academia Arcana, em um semiplano oferecido a Talude por Wynna.

1103. Fugindo de Sambúrdia, muitos colonos entram em conflito com bárbaros que adoram a imagem de um dragão. Intervenção de Sckhar, destruindo duas vilas e a maioria dos colonos invasores.

1107. A Ordem de Sszzaas é extinta, mas os Rubis da Virtude continuam desaparecidos. O fim da Rebelião dos Servos em Sambúrdia leva à fundação de Trebuck.

1109. Concessão do futuro território de Callistia a nobres de Namalkah. Primeiro uso do nome Pondsmânia.

1110. Sambúrdia concede independência ao Reino das Fadas, para alívio da população. A Pondsmânia é oficializada como integrante do Reinado.

1114. Callistia se separa oficialmente de Namalkah.

1122. Sckharshantallas é reconhecido como parte do Reinado.

1126. Primeiro ataque do Moóck a Triunphus, devastando a cidade. Concedida a bênção/maldição de Triunphus.

1251. Em Hershey, uma caravana mercantil de Tapista é atacada por saqueadores e massacrada. Início da "proteção" dos minotauros a Hershey.

1252. Os magos Talude e Vectorius se encontram em Malpetrim. Desafiado, Vectorius começa a construção de Vectora.

1279. Fundação de Vectora, o Mercado nas Nuvens.

1290. Fundação da Ordem de Khalmyr e da Ordem da Luz.

1292. Início da construção do Palácio Imperial de Valkaria.

1300. A família Asloth incita a tensão entre tribos bárbaras e o reino de Bielefeld. Deheon intervém, resultando na formação do reino da União Púrpura.

1312. Sartan, um antigo deus maligno, tenta voltar ao mundo, mas é impedido por um grupo de aventureiros. A Praga Coral é liberada sobre o reino de Lomatubar, exterminando os orcs locais e encerrando as Guerras de Lomatubar.

1342. Lorde Niebling, o gnomo, chega a Arton, após aparecer no Deserto da Perdição.

1343. Nasce o futuro Rei-Imperador ftormy.

1349. Os primeiros piratas chegam à ilha de Quelina.

1350. Concluído o Palácio Real de Valkaria. Primeiros contatos formais entre o Reinado e Tamu-ra.

1364. O mais recente eclipse total do sol. Nasce ftwor Ironfist, o futuro general bugbear. ftormy assume o trono de Deheon. Formação do Protetorado do Reino.

1371. Tilliann, um mendigo louco, é visto chorando aos pés da estátua de Valkaria, e passa a viver na cidade.

1380. ftormy casa-se com Rhavana, uma rainha amazona. O Conde Ferren Asloth aumenta as tensões entre o condado de Portsmouth e a Ordem da Luz.

1381. Mestre Arsenal chega a Arton trazendo consigo sua máquina de guerra, o Kishin. Ocorre o Dia dos Gigantes em Valkaria, quando uma luta entre o Kishin e um estranho gigante extraplanar arrasa parte da cidade. O Kishin é destruído.

1384. Mestre Arsenal derrota o sumo-sacerdote de Keenn e assume seu posto. Em Lamnor, a princesa élfica Tanya é raptada por ftwor Ironfist. Isso leva à formação da Aliança Negra dos goblinoides, sob a liderança de ftwor.

1385. ftwor Ironfist derrota o avatar de Glórienn com as próprias mãos. Cai a nação élfica de Lenórienn. Formação dos Elfos Negros, devotados a Tenebra.

1389. O condado de Portsmouth torna-se independente de Bielefeld após uma sangrenta guerra civil.

1390. ftwor Ironfist detém sua marcha antes de chegar a Khalifor. A primeira manifestação da Tormenta destrói Tamu-ra.

1391. Primeira aparição do caçador de recompensas Crânio Negro. Um grupo de aventureiros encontra os Rubis da Virtude em um antigo templo sszzaazita.

1392. O necromante Vladislav Tpish implanta os Rubis da Virtude em um companheiro caído, criando o Paladino de Arton.

1398. As tensões entre Deheon e Yuden aumentam. Uma área de Tormenta se forma ao norte do reino de Trebuck, trazendo pânico ao Reinado. Mestre Arsenal derrota o Paladino de Arton.

1399. Rhumnam, a espada de Khalmyr, é roubada de Doherimm pelo assassino conhecido como o Camaleão.

1400. O Paladino de Arton ressurge, corrompido por Sszzaas. O Panteão é forçado a aceitar de volta o Deus da Traição, para que juntos consigam destruir o Paladino. ftwor Ironfist toma Khalifor e inicia a conquista de Tyrondir. A Tormenta avança sobre Trebuck e toma o Forte Amarid. O Exército do Reinado marcha contra a Tormenta na Batalha de Amarid. O ataque fracassa, e descobre-se a existência dos Lordes da Tormenta. Crânio Negro se torna o primeiro algoz da Tormenta. Primeiros contatos com os Moreau e os Filhos de Hyninn, ambos vindos do mar do leste.

1401. Valkaria é liberta de seu cativeiro por heróis durante uma aventura épica. Estes aventureiros passariam a ser conhecidos como Os Libertadores.

1402. Formação da área de Tormenta de Zakharov. Descoberta dos lefou. Um barão de Hershey tenta alertar o Reinado sobre uma invasão de Tapista. Desacreditado, tenta organizar uma resistência, mas é morto pelos minotauros. Invasão e escravização de Hershey pelos minotauros de Tapista.

1403. Destruição da cidade de Norm por Cavaleiros da Luz corrompidos pela Tormenta. Shivara Sharpblade, rainha de Trebuck, casa-se com o Príncipe Mitkov Yudennach, na esperança de obter auxílio contra a Tormenta. O Exército do Reinado enfrenta guerreiros da União Púrpura corrompidos pela Tormenta, triunfando.

1405. O Rei Mitkov é desmoralizado e deposto pelo Rei-Imperador ftormy. Shivara Sharpblade assume o trono de Yu-

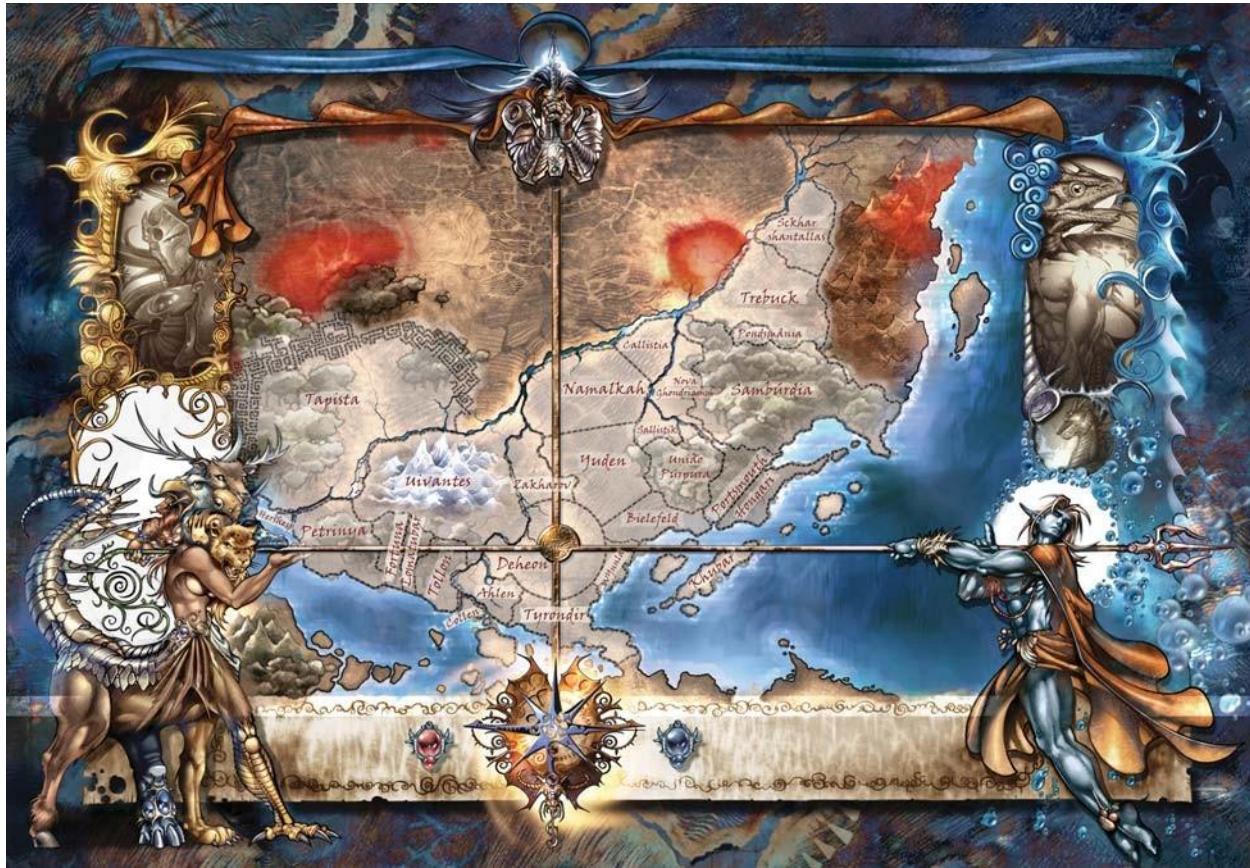
den. O Reino de Glórienn é tomado pela Tormenta. Comandados por um Cavaleiro da Luz, um batalhão de deuses menores destrói a área de Tormenta de Tamu-ra. Glórienn se torna uma deusa menor e escrava de Tauron. Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, retorna ao Panteão.

1406. Mestre Arsenal ataca o Reinado com o Kishin, mas é derrotado por forças conjuntas de aventureiros. Com a escravização de Hershey por Tapista, começam as Guerras Táuricas. Os minotauros conquistam diversos reinos, formando o Império de Tauron. ftormy é tomado como refém, e Shivara Sharpblade assume como Rainha-Imperatriz. Tauron assume o posto de líder do Panteão. Começa o repovoamento de Tamu-ra.

1407. Com o fim das Guerras Táuricas e a derrota de Arsenal, começa a reconstrução do Reinado. Callistia, Nova Ghondriann e Salistick se separam do Reinado, formando a Liga Independente.

1410. Época atual.

O Reinado

O Reinado é uma grande coalizão de reinos humanos (além de alguns não humanos), formada originalmente pelos refugiados de Lamnor. Embora cada nação seja soberana, todas respondem a uma autoridade maior, o Rei-Imperador. A aliança garante relativa paz, já que uma declaração de guerra provocaria respostas contra a nação agressora. Mas isso hoje em dia é questionável: durante as Guerras Táuricas, Tapista (então parte do Reinado) invadiu outros reinos, e a coalizão não foi capaz de vencer.

Embora existam fronteiras definidas (pelo menos em teoria), relações políticas e comércio ativo entre as nações, é ilusão acreditar que o Reinado seja seguro, mapeado ou mesmo civilizado. A imensa extensão de terras desta parte do continente não é conhecida de todo. Há animais selvagens e monstros em cada bosque um pouco mais afastado das principais cidades. As estradas são cheias de salteadores e criaturas. Incontáveis aldeias não aparecem nos mapas, com habitantes vivendo à margem da lei e política, dependendo de si mesmos — e de heróis — para se proteger.

Cada reino tem sua própria estrutura de governo. Alguns com um regente forte e absolutista, outros divididos em feudos ou tribos. Uns poucos são regidos por conselhos, oligarquias ou mesmo governantes eleitos. De qualquer forma, nem o mais rígido tirano ou mais preocupado rei benevolente consegue vigiar toda a extensão de seu reino.

Em geral, os países do Reinado nasceram dos traços culturais dos refugiados de Lamnor. Assim, cada nação tem alguma característica marcante, que lhe rende uma alcunha. É erro achar que todo mundo em determinado reino pensa ou se comporta de maneira igual, mas há qualidades bem marcadas, e diferenças significativas mesmo entre reinos bem próximos. O Reinado ainda é jovem; o modo de pensar arraigado durante séculos não se dissipou.

O valkar é o idioma padrão do Reinado, conhecido pela grande maioria da população. Outros idiomas (em geral provenientes de outras raças) também são usados, mas em escala bem menor.

O antigo Rei-Imperador ftormy era um monarca justo e ponderado — mas com modos metódicos desaprovados por boa parte da população. No fim das Guerras Táuricas, cumprindo uma

antiga profecia, a coroa do Reinado foi "partida em dois": hoje existe o Reinado e o Império de Tauron (muito embora a área civilizada do continente ainda seja referida como "o Reinado").

Atualmente o Reinado tem uma Rainha-Imperatriz: Shivara Sharpblade, também regente de Trebuck, Yuden e Deheon. Além de contar com poder político inédito na história da coalizão, *Lady* Shivara é uma guerreira habilidosa e carismática, amada pelo povo. Ela tem a difícil tarefa de manter os países restantes unidos.

O Império de Tauron

Durante séculos, o Reinado foi supremo como coalizão de reinos no continente. Mas sempre houve tensão e, não raras vezes, risco de guerra.

Desde os primeiros contatos, a nação de Tapista sempre representou problema. De um lado, ofereciam muito ao Reinado, com sua cultura sofisticada e extremo poderio militar. De outro, eram tiranos escravistas, que reconheciam apenas a lei do mais forte.

Essa constante tensão finalmente explodiu quando o Reino dos Minotauros invadiu a pequena nação de Hershey, e então todo o sudoeste do Reinado, dando início às Guerras Táuricas.

O rápido ataque dos minotauros pegou as outras nações de surpresa. Por conta da investida de Arsenal e das movimentações da Tormenta no leste, um contra-ataque organizado não foi possível. Tapista triunfou, anexando vários reinos — Hershey, Fortuna, Lomatubar, Petrynia, Tollon — e dividindo o Reinado.

Hoje, o Império de Tauron é uma segunda coalizão, recém começando a se estabilizar. Cada reino manteve seu regente, em geral como um fantoche ou segundo em comando; as nações conquistadas agora têm governadores, responsáveis pela burocracia pública e por muitas decisões reais. O governador sempre tem poder de veto sobre o regente.

A vida sob domínio dos minotauros não é tão horrível quanto alguns imaginaram. Há escravidão, pesados impostos e leis severas — mas também maior segurança, grandes avanços de engenharia e uma sociedade mais organizada. Os minotauros são senhores rígidos, mas não cruéis (pelo menos não o tempo todo). Ainda há muitos focos de resistência, rebeldes lutando contra o domínio. A cidade de Malpetrim, em Petrynia, nunca foi conquistada; permanece como uma capital da resistência secreta.

Também é ilusão imaginar que há soldados minotauros patrulhando cada metro quadrado dos territórios conquistados. Nas maiores cidades o domínio é completo, de fato — mas em estradas ermas, florestas ou mesmo aldeias afastadas, muitos meses podem se passar sem que um único legionário seja visto. A cidade fora da lei de Smokestone, perdida em algum lugar das grandes planícies de Petrynia, nunca foi descoberta pelos minotauros.

Para cidadãos pacíficos que toleram ou ignoram alguns desmandos ocasionais, o Império tem sido bom. Para aqueles sedentos de liberdade e intolerantes com qualquer repressão, é um inferno. E para quem perdeu amigos e familiares — ou tornou-se escravo — durante as Guerras Táuricas, é um lembrete constante da derrota e matança.

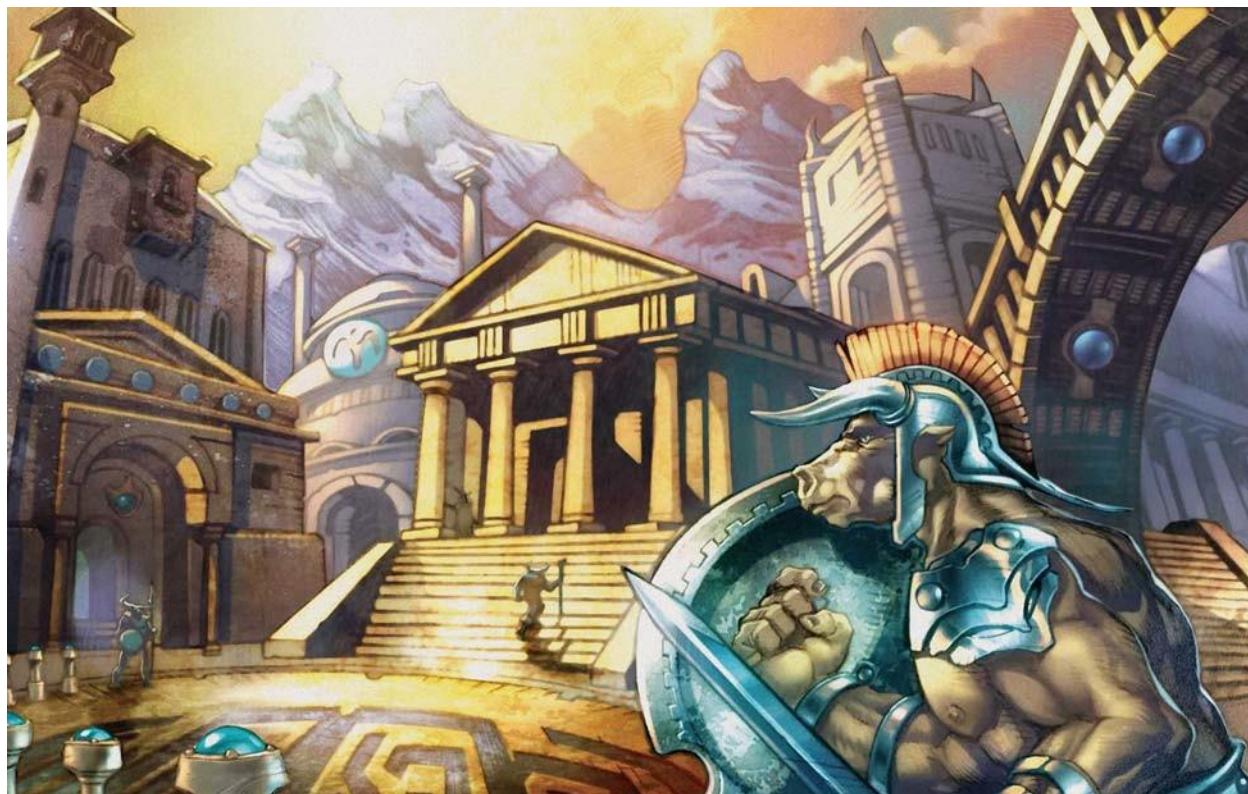
A Liga Independente

Logo após as Guerras Táuricas, a coroa do Reinado voltou a se partir. Desta vez não por violência ou inimizade, mas sim um desejo de independência.

Os eventos trágicos dos últimos anos (a guerra contra a Tormenta, o ataque de Arsenal, as Guerras Táuricas, a instabilidade no Reinado) deixaram muito preocupado Erov Kadall, membro do conselho dos nobres de Nova Ghondriann. A situação do Reinado se agravava cada vez mais, e ninguém parecia dar importância aos "pequenos problemas" de reinos mais afastados. Em vez de enviar ajuda, o Reino Capital pedia que Nova Ghondriann mandasse seus próprios homens para lutar em outros lugares! O então regente, Wyr ftorngrid, não parecia enérgico o bastante; mantinha programas de auxílio a Trebuck, além do que era estritamente obrigatório.

O conselho decidiu depor ftorngrid. Erov Kadall subiu ao poder. Chamou de volta os soldados de Nova Ghondriann destacados para o Exército do Reinado e outros postos estrangeiros, deixou de pagar impostos a Deheon e apresentou uma declaração de independência à recém coroada Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade.

Para a surpresa de muitos, Shivara reconheceu a independência de Nova Ghondriann. Era possível (até mesmo fácil) usar de força para impedir a separação, mas Shivara não desejava impor tirania.

O ato de Kadall já era premeditado; Callistia logo viria se unir na independência. O reino também vinha sendo ignorado, e a rivalidade antiga com Namalkah foi o catalisador da separação. Mas a maior surpresa foi a adesão de Salistick. Seus habitantes, descrentes dos deuses, sempre foram fiéis ao Reinado, mas tinham um espírito independente que provocou o desligamento.

Hoje em dia, a Liga Independente é uma união de nações que conta com pouco poderio militar — mas focado em seus próprios problemas, e sem inimigos declarados. Os impostos são baixos, as leis são frouxas. Aventureiros e demais cidadãos que prefiram distância de um Reinado ou Império são acolhidos nos países da Liga. Diz-se que até criminosos são perdoados, se jurarem lealdade ao novo lar. E boatos maldosos afirmam que esses reinos abririam as portas ao próprio Arsenal, se houvesse lucro nisso.

Um Mundo de Cidades

Valkaria

A maior e mais importante cidade de Arton é a capital de Deheon. Construída aos pés de uma gigantesca estátua, assinala o marco zero da civilização humana. A partir deste ponto o Reinado avançou até os limites do mundo conhecido, detido apenas pelo Rio dos Deuses ao norte. Ali estão sediadas importantes instituições, como a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

Malpetrim

Cidade costeira de porte médio, famosa por seus piratas e também como o mais favorável ponto de partida para expedições a Galrasia. Embora situe-se em uma nação conquistada por Tapista, Malpetrim ainda resiste ao domínio total dos minotauros, sediando uma valorosa resistência secreta. Desde o cerco das legiões táuricas até ameaças de kobolds, centauros, elfos-do-mar e sszzaazitas, praticamente não há neste mundo outra cidade com tantas oportunidades para aventureiros.

Norm

Uma das cidades mais importantes do Reinado. Suas muralhas abrigam o Castelo da Luz, base de operações da Ordem da Luz — a maior ordem de cavaleiros devotada a Khalmyr, Deus da Justiça. A enorme estrutura, construída através de técnicas secretas dos anões, brilha majestosa durante a noite, cobrindo os arredores com uma aura quase divina. Norm é parada obrigatória para qualquer aventureiro que tenha a cavalaria como sonho maior.

Vectora

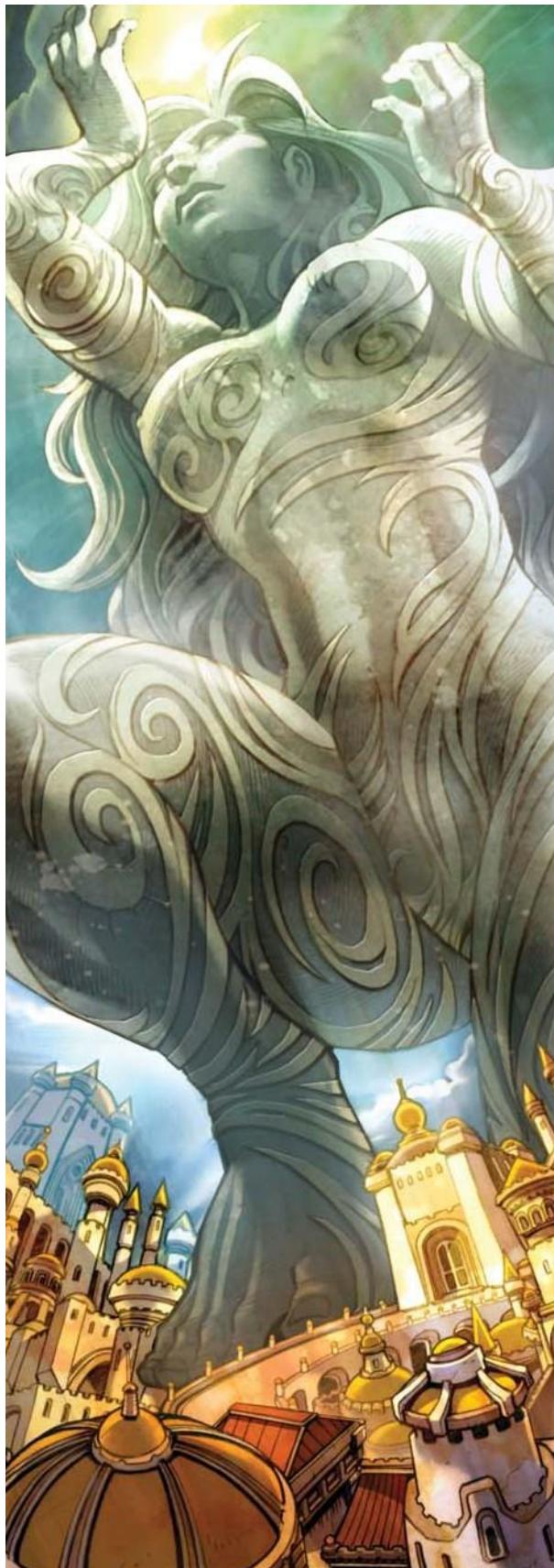
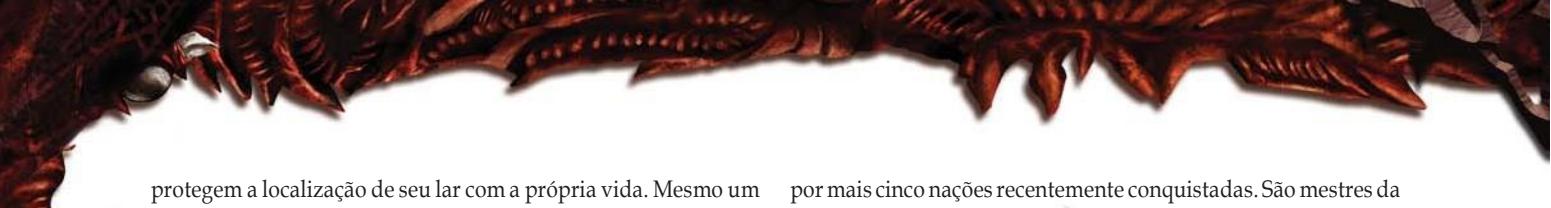
Ainda mais impressionante é Vectora, o maior centro comercial de Arton. Construída sobre uma montanha voadora pelo arquimago Vectorius, a magnífica estrutura viaja pelo continente fazendo paradas em cidades, aldeias e povoados que encontra pelo caminho. Seres de todos os mundos circulam em suas ruas, e tesouros de todos os planos aguardam em seus bazares.

Smokestone

A nobreza reluzente de Norm e a riqueza de Vectora contrastam com certos lugares remotos, isolados, além do alcance de qualquer autoridade. Smokestone é um exemplo perfeito. As temidas armas de pólvora, proibidas no Reinado, aqui são usadas livremente. Brigões fora da lei travam duelos ao pôr do sol, linchamento resolve tudo, e *nada* é pior que um ladrão de cavalos.

A Cidade na Tormenta

A vida pode ser difícil em Smokestone, mas nenhum lugar consegue ser tão macabro quanto a Cidade na Tormenta. Uma mancha aberrante em pleno coração do Reinado, nascida da tempestade profana que ataca Arton. Humanos são mantidos ali como escravos dos demônios da Tormenta, os *lefeu*, sofrendo horrores indizíveis. Sem um nome que possamos pronunciar, a cidade é governada por Aharadak, o Devorador — um dos poderosos e invencíveis Lordes da Tormenta.

Um Mundo de Povos

Humanos

Eles são o povo de Valkaria, os favoritos dos deuses. Seus ancestrais vieram da antiga Lamnor, expulsos após a célebre Grande Batalha, e então colonizaram o novo continente. Movidos por paixão e ambição infinitas, nunca se deixam deter por nada. Não é surpresa que sejam o povo dominante no Reinado, a raça mais numerosa e expressiva.

Mas essa verdade pode não ser sempre tão evidente. Porque Arton é tão colorido em raças exóticas que às vezes os humanos parecem minoria.

Anões

Eles já habitavam um vasto reino subterrâneo — Doherimm, a Montanha de Ferro — quando os primeiros humanos assentaram seu Reinado no chão logo acima. Desconfiados ao extremo,

protegem a localização de seu lar com a própria vida. Mesmo um amigo aventureiro, parceiro de muitas batalhas, jamais conseguirá arrancar de um anão esse segredo. São inimigos mortais dos trolls e seus mestres secretos, o sinistro povo finntroll.

Elfos

Vieram de longe, em navios mágicos. Ergueram uma orgulhosa nação no continente sul, chamada Lenórienn. Arrogantes, recusaram aliar-se aos antigos reinos humanos. Travaram uma longa guerra contra seus inimigos, os militaristas hobgoblins — era a Infinita Guerra. Mas então surgiu um general bárbaro que colocaria goblins, hobgoblins, bugbears e outros monstros sob a bandeira da Aliança Negra. Lenórienn caiu, os elfos foram dizimados. Hoje os sobreviventes vivem no Reinado, tentando encontrar seu lugar entre os humanos.

Goblins

É verdade que goblins enchem as fileiras da Aliança Negra, mas nem todo goblinoide é cruel ou maligno. Muitos deles rejeitam o comando do General e, como os elfos, lutam para encontrar um lar no Reinado. Desprovidos de orgulho ou amor-próprio, mas com uma engenhosidade especial, tentam ganhar a vida entre os humanos. Se você não tem recursos financeiros e não exige eficiência, contrate goblins: eles farão o serviço por baixo preço, mas não espere lá muita qualidade...

Halflings

Apesar de sua grande população no Reinado, são pouco influentes em poder ou política. Opostos à ambição humana, os pequeninos amam conforto, paz e silêncio. Em seu próprio reino, Hongari, vivem em harmonia com os humanos — e em outras nações são bem aceitos entre todas as raças.

Nem muito fortes, nem talentosos para magia, é difícil para os halflings encontrar lugar entre aventureiros. No entanto, além de sua aptidão especial para a furtividade, eles são praticantes de um "esporte" favorito — jogar pedras! Para esse propósito desenvolveram uma vasta coleção de armas e dispositivos, desde a simples e tradicional funda até engenhocas complicadas.

Lefou

Eles são os estranhos meio-demônios da Tormenta. Por influência da invasão aberrante, surgem em toda parte — nascidos em famílias normais, sob a mácula da tempestade sangrenta. São cada vez mais numerosos, levando a crer que a Tormenta aumenta mais e mais sua influência macabra sobre Arton.

Nenhum lefou conhece a razão da própria existência. Eles são os primeiros de uma nova raça dominante? Ou a última linha de defesa contra as forças invasoras? Todo lefou vive indeciso entre adquirir novos poderes aberrantes — ato que podem realizar por simples vontade — ou resguardar sua preciosa parte humana.

Minotauros

O Povo de Tauron governa Tapista, uma das mais poderosas nações do Reinado — e também o Império de Tauron, formado por mais cinco nações recentemente conquistadas. São mestres da navegação e manobras militares — nenhum outro exército é tão temido. Orgulhosos de suas forças armadas, são protetores nobres que batalham pelos reinos em caso de problemas — mas provaram ser, eles próprios, um grande problema.

Muitos minotauros acreditam que o forte deve dominar e escravizar o fraco. Conservam haréns de escravas humanas, élficas e qareen. Após as Guerras Táuricas, eles agora gozam de grande influência no Reinado. A intimidação de seu exército e a repulsa por suas práticas escravistas vivem em equilíbrio delicado.

Qareen

Também conhecidos como meio-gênios, eles descendem de seres mágicos — não apenas gênios, mas também fadas, ninfas e outros. Os qareen proliferam neste mundo abençoado por Wynna, a bela Deusa da Magia.

Não governam nenhuma nação, nem formam comunidades — apenas vivem em meio aos humanos, emprestando a esses "pobres desafortunados" seu extremo poder arcano. Por sua ascendência, têm habilidades mágicas naturais e uma predisposição a ajudar aqueles em necessidade.

Outros

E há muitas outras raças. Espalhados pelo mundo você vai encontrar meio-elfos, meio-orcs, centauros, elfos-do-mar, fadas e todo tipo de seres estranhos. Eles chegam de todos os lugares: criados por deuses caprichosos, trazidos pelos portais místicos no Deserto da Perdição, transportados durante as viagens planares de Vectora, arrastados por experimentos mágicos da Academia Arcana... São muitas as maneiras de chegar a este mundo, ou sair dele. Qualquer um pode estar aqui.

Um Mundo de Deuses

Eles podem ser distantes, misteriosos. Raramente manifestando qualquer sinal de sua existência. Sabemos que eles existem apenas através de seus milagres, apenas porque seus devotos conjuram magia divina poderosa. Em outros lugares, os deuses são assim.

Em Arton, eles praticamente batem à sua porta. Ou a derrubam.

Este mundo foi povoado por uma família de vinte divindades, conhecidas coletivamente como o Panteão. Receberam esse status devido a seu poder individual, número de seguidores e, especialmente, porque eram as únicas presenças durante a criação do mundo.

Essa condição mudou após a Revolta dos Três — quando Valkaria, Tilliann e Kallyadranoch foram condenados por criar o povo da Tormenta. Enquanto a primeira teve seu status mantido, os outros dois deixaram de ser deuses. Tilliann foi transformado em um louco maltrapilho e Kallyadranoch, condenado ao esquecimento eterno. Passaria a ser conhecido como "o Terceiro", e ninguém sequer se lembraria que ele um dia existiu. Para ocupar seus lugares, ascenderam as divindades Ragnar e Hyninn.

Outra reviravolta recente foi a queda de Glórienn. Desde a chacina de seu povo pela Aliança Negra dos Goblinoides, a Deusa dos Elfos achava-se em posição cada vez mais delicada. Em seu desespero, tentou invocar uma força capaz de dizimar seus

inimigos — e acabou atraindo sobre Arton a terrível Tormenta. Glórienn perdeu sua posição como deusa maior e foi tomada como escrava por Tauron. Este fato, somado às recentes Guerras Táuricas, levou o Deus dos Minotauros à liderança do Panteão, destronando Khalmyr.

Quase nada em Arton acontece sem intervenção dos deuses — eles são extremamente atuantes, às vezes em pessoa, mas quase sempre através de seus devotos. Suas igrejas são poderosas e influentes, seus clérigos e paladinos atuam como agentes da lei. E no extremo oposto, cultistas cometem crimes para cair nas graças de suas divindades malignas.

Um Mundo de Problemas

A Aliança Negra

Este formidável exército de monstros não limitou-se à extinção dos elfos de Lenórienn. Conquistou *todo* o continente de Arton-sul — destruindo suas maiores cidades, dizimando suas populações, carregando em seus estandartes as cabeças dos antigos regentes. Alguns poucos povoados humanos sobrevivem, famintos e oprimidos, mantidos vivos apenas para fornecer força escrava e carne fresca. O domínio goblinoide é total. E quem comanda os goblinoides é ftwor Ironfist, o mais poderoso rei bárbaro em todos os tempos. O horror não terá fim até ser encontrada a Flecha de Fogo, a única coisa capaz de matar o general bugbear.

Os Sszzaazitas

Outra ameaça emergente, bem mais sutil, é representada por Sszzaas. O Deus da Traição havia sido expulso do Panteão — e graças a uma intrincada série de manipulações, teve êxito em recuperar seu status. Seus seguidores, liderados pela atual sumo-sacerdotisa Zhaliah, são numerosos e bem disfarçados.

Ninguém, no entanto, esperava pela traição das nagahs — povo formado por homens e mulheres-serpente. Por longos anos acreditou-se que eram honradas e leais, muitas até mesmo atuando como aventureiras. Agora, uma verdade bem diferente foi descortinada. Pacientes e dissimuladas, as nagahs apenas esperavam para voltar a cultuar o Grande Corruptor com sacrifícios humanos. Mas algumas entre elas ainda merecem confiança. Ou não?

Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos

Alguns perigos são eternos, existem desde sempre, e são aceitos como um fato da vida. É assim com Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos, e regente do reino de Sckharshantallas.

O mais poderoso dragão vivo assumiu uma nação inteira como seu covil pessoal, onde é louvado como divindade. Sua prole é numerosa, meio-dragões ocupando cargos de comando em suas cidades. E seu tesouro é incalculável, escondido em palácios e fortalezas por toda a extensão do reino. Alguns são loucos o bastante para tentar invadir seus cofres secretos e roubar suas riquezas; mas *ninguém* é louco o bastante para enfrentá-lo frente a frente.

Os Trolls Nobres

Desde tempos remotos, os anões vivem em guerra contra os trolls subterrâenos. Mas durante longos séculos jamais suspeitaram que, no comando dos gigantes, havia mestres astutos e depravados.

Assim como os ogros seriam uma versão primitiva e brutal dos humanos, os finntroll acreditam ser uma "forma evoluída" dos trolls comuns — daí seu título como Trolls Nobres. Eles controlam os trolls comuns, usando-os como guardas e soldados para capturar escravos entre os povos humanoides. Suas cidades cavernosas são gigantescas, abrigando populações de milhares, e um número ainda maior de escravos e soldados trolls. Cruéis além de quaisquer medidas, eles tramam demonstrar sua superioridade sobre todas as outras raças.

A Tormenta

No entanto, todas estas forças destruidoras são *nada*, comparadas à Tormenta. Em tempos remotos, três deuses uniram-se para criar um povo perfeito. Aquela nova raça, os lefeu, logo explodiu em criatividade, ambição e sede de poder. Foram descobertos pelos demais deuses, e então dizimados. Mas seu desejo de viver era sem igual. Renasceram, cresceram, ficaram ainda mais poderosos. Tragaram seu próprio mundo nativo, sua própria cosmologia. Tornaram-se um *multiverso consciente*.

E agora os lefeu invadem Arton, manifestando as áreas de Tormenta — infernos de chuva sangrenta, infestados de demônios insetoides, onde sua própria realidade devora a nossa. Cada área é governada por um Lorde da Tormenta, aberrações de tamanho poder que os próprios deuses são impotentes contra eles. Apenas os maiores heróis de Arton têm alguma chance — uma *pequena* chance — contra os invasores aberrantes.

Um Mundo de Heróis

Existem as pessoas comuns, medianas. Os camponeses, artesãos, comerciantes, aristocratas. O guarda de milícia e o ladrão de bolsas. Aqueles que tentam viver sem riscos, sem grandes ambições, muito menos a intenção de arriscar a vida rastejando em masmorras escuras ou brandindo espadas contra dragões.

E existem os aventureiros. Mais fortes, rápidos ou astutos que a média, aptos a triunfar onde outros falhariam. Movidos pelas mais diversas causas, formam equipes e viajam em busca de missões arriscadas. A morte pode vir de mil formas diferentes — na espada de um tenente hobgoblin, na agulha envenenada de uma armadilha sszzaazita, na magia negra conjurada por um clérigo de Tenebra. Mas, quando vencem, são recompensados com fama, glória e tesouros fantásticos.

Estão em toda parte, nos reinos, cidades e aldeias. Para cada dez ou doze pessoas normais, há pelo menos um aventureiro com maestria em combate ou poderes místicos. O heroísmo é trabalho comum em Arton — seja para façanhas menores, como espantar lobos que espreitam uma aldeia, até batalhar contra o próprio sumo-sacerdote Nekapeth. Existem heróis menores, locais, que protegem suas próprias aldeias, vilarejos e tribos bárbaras; e há também os grandes campeões, lendas vivas que combatem pelo destino do mundo.

O que é RPG?

Tormenta é um RPG, *Role Playing Game* — um jogo de interpretação de papéis. E embora seja constantemente chamado de "jogo", na verdade não é.

Não se pode vencer ou perder um jogo de RPG. Se você vai ao cinema ver uma história de ação, aventura, horror, humor...Não importa o gênero, não existe disputa. Heróis e vilões podem lutar na tela, mas você — o espectador — não "vence" ou "perde". Você apenas se diverte (estamos sendo otimistas e supondo que você *gostou* filme).

Assim é também o RPG. Amigos reunidos para participar de uma aventura e vencer um desafio. Vocês podem triunfar ou falhar diante desse desafio — isso não é tão importante. O mais importante é contar uma boa história, que entretenha a todos.

(Claro, chutar a bunda dos monstros é sempre melhor que perder para eles.)

RPG é muito parecido com um teatro de improviso, uma brincadeira de faz de conta, mas com regras. Você e seus amigos controlam, cada um, um personagem. Se você diz "estou atacando o dragão", então seu personagem tenta atacar o dragão.

Para atacar o dragão — ou tentar qualquer outra coisa difícil — você rolará um dado. Quanto mais difícil a tarefa, menores suas chances e melhor o resultado que você precisa conseguir. E se você consegue ou não, também depende do mestre. Este jogador especial atua como narrador e juiz, decidindo tudo que acontece no mundo do jogo, e controlando todos os outros personagens da história.

Portanto, os jogadores dizem o que desejam fazer, e então rolam dados para descobrir se conseguiram. Suas decisões controlam as ações dos personagens e mudam a história, cujo final pode ser bom ou ruim.

Existem RPGs de todos os gêneros possíveis. Tormenta RPG é um jogo de espada e magia, sobre equipes de heróis enfrentando desafios — desde caçar tesouros em masmorras até salvar reinos e desafiar deuses.

Um Exemplo de Jogo

O mestre está conduzindo uma aventura para quatro jogadores. Seus personagens são Bland Foresworn, paladino humano; Rondhir, druida anão; Johan Vanderval III, swashbuckler elfo; e Abir Fariha, qareen feiticeira.

Recentes ataques contra viajantes em uma estrada para Malpetrim levaram o prefeito a contratar heróis para acabar com a ameaça. Após alcançar o lugar das emboscadas e procurar pistas, o grupo segue rastros através da floresta até uma antiga ruína erguida por anões. A noite avança sobre a clareira que leva até a estrutura.

Rondhir: Suspeito que seja um posto avançado de Doherimm. Talvez exista uma passagem para a Montanha de Ferro aqui perto.

Johan: Se houvesse tal passagem, você mostraria onde fica?

Rondhir: Claro que não! Nenhum anão digno da barba jamais diz o caminho para Doherimm.

Bland: Silêncio, vocês dois. Está escuro demais aqui. Os monstros que atacaram os mercadores podem estar por perto, prontos para nos emboscar.

Abir: Não precisa ter medo do escuro, bom paladino! Não quando estou aqui para conjurar uma magia de *luz*. Pronto, melhor agora?

Bland: Eu *não* estava com... oh, bem! Mestre, o que vemos em volta? Algum perigo?

O mestre examina suas notas. De fato, há alguns monstros aqui, vigiando a entrada da ruína. Como os jogadores não tentaram ser silenciosos, os monstros estão cientes de sua chegada e esconderam-se para uma emboscada.

Mestre: Pode ser que sim. Façam testes de Percepção.

O jogador de Bland rola 1d20 e consegue um 10. Somando seu modificador +5 na perícia Percepção, seu resultado final é 15. Os outros jogadores fazem o mesmo, conseguindo resultados 18 (Rondhir), 9 (Johan) e 11 (Abir).

O mestre rola um teste de Furtividade secretamente para os monstros, conseguindo um total 13. Apenas Bland e Rondhir tiveram resultados melhores.

Mestre: Abir e Johan, vocês não percebem nada.

Johan: Eu estava entretido com a tatuagem da feiticeira...

Mestre: Bland e Rondhir, vocês percebem três criaturas humanoides tentando se aproximar sem serem notadas. Rondhir, faça um teste de Conhecimento (natureza).

O jogador de Rondhir rola 14, soma seu modificador +9 e consegue um 23. O mestre decide que é suficiente para identificar as criaturas.

Mestre: Os monstros são peludos, com 2m de altura e cabeças de hiena. Usam armaduras metálicas e escudos, e estão armados com machados. Você tem certeza que só podem ser gnolls.

Rondhir: Hah! Bichos covardes! Vão provar minha foice!

Mestre: Então rolem Iniciativa, vocês dois.

Bland e Rondhir rolam sua perícia Iniciativa, conseguindo respectivamente 10 e 16. O mestre rola uma vez para os monstros, conseguindo 7. Johan e Abir não rolam ainda, porque falharam em perceber os monstros e estão surpresos.

Mestre: Você age primeiro, Rhondir. O que vai fazer?

Rondhir: Avanço e ataco o gnoll mais próximo!

Mestre: Certo, pode rolar o ataque.

O jogador de Rondhir rola 1d20 e soma a seus modificadores de ataque, conseguindo um total 22. O mestre verifica que o gnoll tem classe de armadura 17 (mas não diz esse número aos jogadores). O ataque do anão é bem-sucedido.

Mestre: Muito bem, a foice atravessa a armadura do gnoll e consegue feri-lo. Role o dano.

Rondhir rola 2d4, soma seus modificadores de dano corpo-a-corpo, e consegue 9. O gnoll, que tinha 11 pontos de vida, é gravemente ferido.

Mestre: Foi um ferimento profundo, quase liquidou o gnoll, mas ele ainda está lutando. Agora você, Bland.

O jogador de Bland decide atacar um gnoll diferente. Ele rola 16 para o ataque, um ponto abaixo do necessário para vencer a classe de armadura do alvo.

Mestre: Hm, infelizmente o escudo do gnoll deteve sua espada. Agora é a vez deles.

O mestre decide a estratégia dos gnolls. Os dois que foram atacados continuam com seus adversários, enquanto o terceiro avança contra Abir.

O mestre rola ataques para os gnolls. Os oponentes de Bland e Rondhir rolam mal, falhando em vencer a classe de armadura do paladino e do druida. Mas a feiticeira, desprevenida, é um alvo fácil. Mesmo com uma rolagem mediana, o gnoll é bem-sucedido em seu ataque.

Mestre: É... o gnoll que você não havia percebido conseguiu se aproximar pelas costas e aplicar um golpe com o machado. Você perde... 8 pontos de vida.

Abir: Aaagh!! Tanto assim? Só me sobram 3 PV! Outro desses, e vou direto ao encontro de Wynna.

Mestre: Acabou a rodada de surpresa. Você e Johan podem rolar a Iniciativa.

Agora que todos agiram, uma nova rodada vai começar. Abir e Johan não estão mais surpresos, e rolam sua perícia Iniciativa. Conseguem resultados 22 (Abir) e 9 (Johan). Ambos agem antes dos gnolls, e Abir age antes de Bland (10) e Rondhir (16).

Mestre: Você primeiro, Abir. O que vai fazer?

Abir: Ataco com uma magia de *toque chocante*.

O mestre avisa que, quando um conjurador lança uma magia, fica desprevenido até seu próximo turno. Um personagem desprevenido sofre uma penalidade de –4 na classe de armadura.

Mestre: Lembre-se que conjurar uma magia nessa situação faz com que fique vulnerável.

Abir: Não vai fazer diferença se ele me acertar de novo!

Mestre: Então, faça um ataque de toque.

Abir rola 1d20 e soma seus modificadores de ataque corpo-a-corpo. Para este ataque ela não precisa vencer a armadura do alvo, apenas tocá-lo. Por isso, em vez de usar a classe de armadura do gnoll, o mestre faz um teste de Reflexos para a criatura. Além disso, a magia toque chocante *oferece um bônus ao conjurador contra alvos em armaduras metálicas.*

É um ataque fácil. Abir rola 14, mais que suficiente para acertar.

Mestre: Você conseguiu! Role o dano.

Abir: Ótimo! Prove um pouco do poder de Wynna, monstro!

Abir rola um total 11. O número exato de pontos de vida do gnoll.

Mestre: O gnoll cai fulminado pela eletricidade, o pêlo queimando entre as frestas da armadura. Rondhir, é a sua vez.

O anão desfere outro ataque com a foice, mas desta vez rola mal e erra. A próxima Iniciativa é do paladino.

Bland: Não vou me arriscar. Pode haver mais monstros por perto. Vou usar meu poder de cura pelas mãos para ajudar a feiticeira.

Examinando sua ficha de personagem, Bland verifica que pode curar 1d8+1 pontos de vida, três vezes por dia. Ele gasta um dos usos diários para restaurar Abir.

Abir: Muito agradecida, mas veja lá onde coloca essa mão!

Johan: Interessante, preciso lembrar de aprender esse poder um dia destes.

Bland: Grande Khalmyr, dai-me força e paciência...

Mestre: Johan, só falta você antes de chegar a vez dos gnolls. O que vai fazer?

Johan: Até que enfim! Como pode ver aqui em minha ficha, eu falo o idioma gnoll. Vou falar com eles.

Rondhir: Vai *falar* com eles?! E o que pretende dizer, seu elfo biruta? Vai contar uma piada?

Johan: Mestre, eu digo aos gnolls que *se rendam.*

Mestre: Hm... faça um reste de Enganação.

O jogador de Johan rola 1d20, soma seus modificadores e consegue um excelente 28.

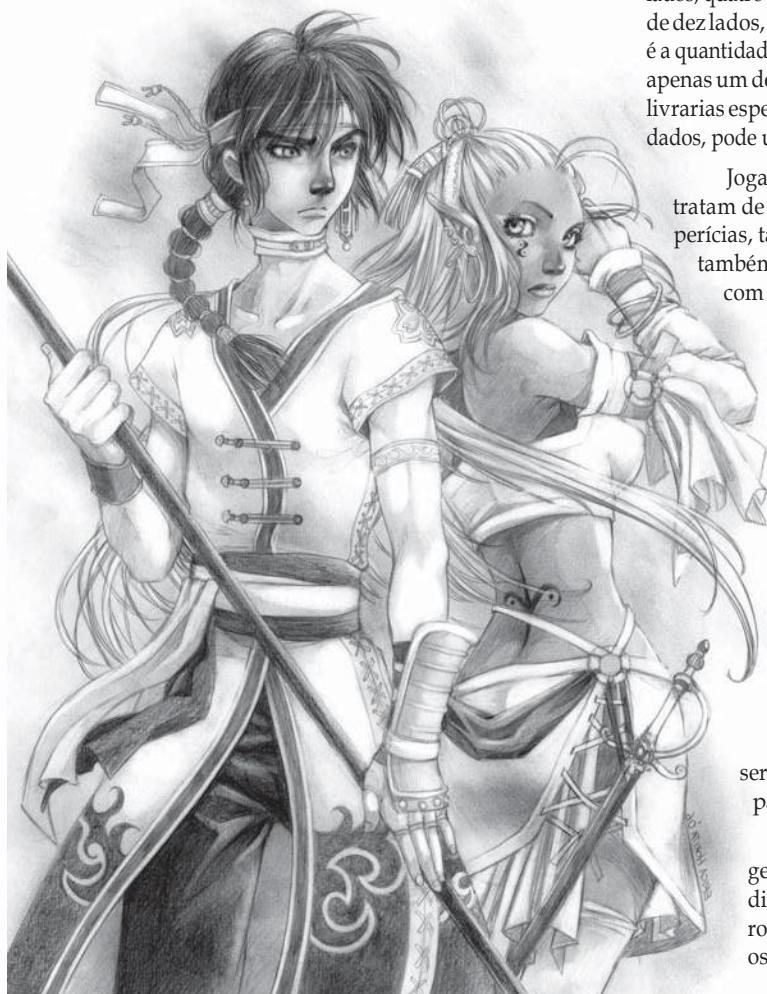
Mestre: Muito bem. Quando chega a vez dos gnolls... eles não atacam. Continuam de armas erguidas, mas não fazem nada. Parecem muito confusos.

Rondhir: Mas em nome de Allihanna, o que...?

Johan: Não sabia? Gnolls sempre aceitam ofertas de rendição. Eles estão em menor número, um deles morto, outro muito ferido. Não é surpresa nenhuma.

Mestre: Johan jogou bem, os gnolls não atacam nesta rodada. Começa outra rodada. Abir, você não está mais desprevenida, e não tem mais penalidade na classe de armadura. O que vai fazer agora?

Abir: Hã... *ótima* pergunta.

E assim a história segue. Os jogadores podem continuar lutando, aproveitando a oportunidade oferecida pelo blefe de Johan. Ou podem dialogar, conseguir com os gnolls informações sobre a ruína, em troca de suas vidas. Por outro lado, não há como saber se os gnolls pretendem mesmo se render, ou se apenas ficaram confusos por um instante. Apenas o mestre sabe a resposta — e poderia pedir testes de Intuição aos jogadores para perceber.

O que é Sistema d20?

Ano 2000. A Wizards of the Coast, fabricante de *Dungeons & Dragons* — o primeiro e mais famoso RPG do mundo —, fez uma promessa que mudaria os jogos de RPG: "nunca mais você precisará aprender outras regras".

De fato, este era um dos maiores obstáculos para a chegada de novos praticantes ao hobby. Cada vez que você mudava de jogo, precisava aprender um conjunto de regras diferente. Claro, muitos jogadores são fascinados por números e mecânicas, e não se importam nem um pouco. Mas a maioria de nós prefere a parte narrativa, dramática — a parte sobre heróis explorando masmorras, caçando monstros e conquistando tesouros.

Naquele ano, com o lançamento de *Dungeons & Dragons 3ª Edição*, nasceu também a Licença Aberta, ou OGL ("Open Game License"). Essa documentação permite a qualquer autor ou editora utilizar a maioria das regras de D&D 3E em seus próprios jogos. Estas regras são conhecidas como Sistema d20.

Desde o advento do Sistema d20, os jogos de aventura mudaram no mundo todo. Você não precisa mais aprender um novo sistema cada vez que decide jogar outra coisa — qualquer jogo d20 usa as mesmas regras básicas. Apenas uma pequena parte muda realmente, pois cada RPG tem seu próprio estilo.

Dungeons & Dragons 3ª Edição não existe mais. A Licença Aberta, no entanto, ainda existe. E não pode ser revogada.

Tormenta RPG segue a Licença Aberta. Por esse motivo, suas regras são compatíveis com muitos outros livros e jogos de aventura — embora não sejam totalmente iguais. Na verdade, qualquer jogo que utilize um dado de vinte lados tem quase as mesmas regras de Tormenta.

A Licença OGL também garante que qualquer autor ou editora possa utilizar qualquer parte deste livro referente a regras (mas não ambientação ou ilustrações) em seu próprio produto, sem precisar de nossa permissão ou autorização.

A documentação OGL oficial é apresentada, em inglês, no final deste livro.

Itens Necessários

Além das regras contidas neste livro, você também precisará de:

• Lápis, borracha e papel para rascunho.

• Uma cópia da ficha de personagem de Tormenta (que aparece nas últimas páginas deste livro) para cada jogador.

• Um conjunto de dados especiais — um dado de quatro lados, quatro dados de seis lados, um dado de oito lados, dois dados de dez lados, um dado de doze lados e um dado de vinte lados. Esta é a quantidade ideal de dados, mas ainda é possível jogar possuindo apenas um de cada. Estes dados podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas. Caso você não tenha ou não consiga estes dados, pode utilizar dados comuns de seis faces (veja o quadro).

Jogadores são aconselhados a ler todos os capítulos que tratam de criação de personagens (habilidades, raças, classes, perícias, talentos, equipamentos e magias). O mestre deve ler também os demais capítulos, pois deve estar familiarizado com todas as regras — até mesmo para quebrá-las.

Dados

Ao longo do livro você vai encontrar certas abreviações:

• **d20:** dado de vinte lados.

• **d12:** dado de doze lados.

• **d10:** dado de dez lados.

• **d8:** dado de oito lados.

• **d6:** dado de seis lados.

• **d4:** dado de quatro lados.

• **d3:** embora não exista um dado de três lados, 1d3 será o resultado de 1d6 dividido por dois, e arredondado para cima. Assim, 1 e 2 são 1, 3 e 4 são 2 e 5 e 6 são 3.

Você também encontrará abreviações para as rolagens de dados, como "3d6+2", por exemplo. Isso quer dizer "três dados de seis lados, mais dois". O primeiro número diz quantos dados você deve rolar e somar os resultados, o segundo (depois do "d") diz o tipo de

dado a ser rolado. Qualquer número depois disso determina o valor que deve ser adicionado ou subtraído do resultado obtido.

A abreviação "d%" é um caso à parte. Quer dizer que você precisa gerar um resultado baseado em porcentagem (entre 1 e 100). Para isso usam-se dois dados de dez lados, de cores diferentes. Uma cor determina a dezena, e a outra, a unidade. Caso você tenha só um d10, role duas vezes com o primeiro número sendo a dezena e o segundo a unidade. Assim, em uma rolagem em que, respectivamente, se obtém 3 e 5, o resultado é 35. Em uma rolagem com resultados 0 e 0, o valor obtido é 100.

Mecânica de Jogo

Apesar da variedade de regras que você encontrará nos próximos capítulos, Tormenta se baseia em uma mecânica simples que funciona na maioria das situações. Toda vez que seu personagem tentar realizar uma ação, você irá:

- Rolar um dado de vinte lados (1d20).
- Adicionar ao resultado os modificadores adequados.
- Comparar o resultado a um número-alvo, determinado pelo mestre ou pelas regras.

Seu personagem obtém sucesso toda vez que o resultado obtido for maior ou igual ao número-alvo. A rolagem com 1d20 é usada para combate, testes de perícia, testes de habilidade e testes de resistência. Os outros dados (d4, d6, d8, d10 e d12) são usados para descobrir o que acontece depois que você é bem-sucedido em sua ação (o dano de um golpe de espada, por exemplo).

Personagens Jogadores

Cada jogador de Tormenta RPG controla um personagem, um herói aventureiro. Ele pode ser fornecido pelo mestre — mas uma das coisas mais divertidas neste jogo é construir seu próprio personagem. Para isso você precisa fazer uma série de escolhas, preenchendo a Ficha de Personagem no final deste livro.

1. Converse com seu mestre. Antes de tudo, fale com o mestre. Ele vai dizer como gerar as habilidades básicas de seu personagem, e qual será o seu nível inicial. O nível é a medida de poder de um personagem — quanto mais alto, mais poderoso ele é. Tormenta tem personagens de 1º a 20º nível. Se você está jogando pela primeira vez, seu personagem provavelmente será de 1º nível, mas jogadores avançados podem começar em níveis mais altos. Essa decisão pertence apenas ao mestre; ele dirá o nível de todos os personagens jogadores.

2. Determine suas habilidades básicas. Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Estas seis características representam as habilidades físicas e mentais de uma criatura, e afetam quase tudo que o personagem é ou faz. De acordo com o método escolhido pelo mestre, você vai determinar um número para cada habilidade. Números altos dão bônus, e números baixos resultam em penalidades.

3. Escolha sua raça. Este livro oferece oito raças, as mais importantes em Tormenta. Cada uma modifica suas habilidades básicas, além de oferecer habilidades de raça.

Não tenho nenhum desses tais d20, e agora?

Este jogo envolve muitas rolagens de dados. A maior parte dessas rolagens utiliza um d20, um dado de vinte faces. Muitos outros jogos de aventura usam este dado, como D&D e aqueles compatíveis com o Sistema d20.

Dados de vinte faces são vendidos em lojas e livrarias especializadas em jogos. No entanto, é possível que você não tenha acesso a nenhum ponto de venda que ofereça estes dados.

Neste caso, você pode substituir uma rolagem de 1d20 por uma rolagem de 3d6 — três dados de seis faces, mais comuns e simples de encontrar no comércio. Estes dados também podem fazer parte de outros jogos que você já tenha em casa.

Então, ao realizar um ataque (normalmente 1d20 + seus modificadores de ataque), você rolará 3d6 e acrescentará seus modificadores ao resultado. O mesmo vale para testes de resistência, de perícias, e quaisquer outros que usem um d20.

Ao rolar 3d6 como se fossem 1d20, um resultado 18 é um acerto crítico, e um 3 é uma falha crítica. Ao contrário da regra normal, acertos e falhas críticas não precisam ser confirmados com uma nova rolagem.

Perceba que os números obtidos são diferentes, e afetam o próprio clima do jogo. Na maioria das rolagens os resultados serão mais próximos da média, entre 9 e 12. E críticos (3 ou 18) serão muito mais raros. Como na vida real: eventos prováveis acontecem mais frequentemente, e eventos improváveis mais raramente.

Substituir 1d20 por 3d6 torna as aventuras mais sóbrias e realistas. Se quiser, o mestre pode adotar esta regra mesmo quando o d20 está disponível.

Mas e aqueles outros dados?

Além de d20, este jogo usa outros tipos de dados exóticos, geralmente para calcular danos de armas ou pontos de vida de personagens. Eles podem ser substituídos por dados comuns de seis faces, da seguinte forma:

1d4 = 1d6–2

1d8 = 1d6+2

1d10 = 2d6–2

1d12 = 2d6

Atenção: estas substituições não produzem exatamente os mesmos resultados. Por exemplo, rolar 2d6 é melhor que 1d12, porque você nunca terá um resultado 1.

4. Escolha sua classe. Enquanto a raça diz como o personagem nasceu, a classe é uma espécie de profissão — a maneira que você escolheu para enfrentar os desafios do mundo. São treze, cada uma com sua coleção de habilidades de classe.

5. Escolha suas perícias. Perícias são conhecimentos ou treinamentos mundanos, que poucas vezes envolvem combate — mas são vitais para resolver outros problemas. Cada personagem é treinado em um número de perícias que depende de sua Inteligência, sua classe e, às vezes, raça e talentos.

6. Escolha seus talentos. Talentos são capacidades especiais e extraordinárias, que podem aprimorar habilidades já existentes — manobras de combate, utilização de perícias, conjuração de magias — ou oferecer poderes novos. Cada personagem ganha um talento no 1º nível. Certas raças e classes também oferecem talentos bônus.

7. Compre seu equipamento. Um personagem inicial tem 100 Tibares de ouro (a moeda do Reinado) para comprar armas, armaduras e outros equipamentos de aventura. Em níveis avançados, você pode também comprar itens mágicos.

8. Escolha sua tendência. Em termos gerais, a tendência diz como alguém se comporta, determina suas convicções e sua visão do mundo. Existe o eixo moral (Lei e Caos), o eixo ético (Bem e Mal) e, em ambos os eixos, a neutralidade. Cada combinação destes elementos produz uma filosofia diferente.

9. Escolha suas magias. Algumas classes de personagem — bardos, clérigos, druidas, feiticeiros, magos, paladinos e rangers — podem lançar magias. Você tem certo número de magias conhecidas, conforme sua classe e seu modificador de habilidade (Inteligência, Sabedoria ou Carisma). Verifique quantas magias conhecidas você tem, quais as magias mais poderosas que você consegue lançar, e escolha quais são.

10. Acrescente os toques finais. Preencha os campos que faltam na Ficha de Personagem: bônus base de ataque (BBA), classe de armadura (CA), pontos de vida (PV), pontos de magia (PM) e resistências (Fortitude, Reflexos, Vontade). Escolha também o nome do personagem e seu histórico, aparência física e personalidade.

Dez Coisas a Saber

1. Nada é estranho demais. Aventureiros são comuns e numerosos. Aventureiros são também gente estranha — cada grupo de heróis oferece uma coleção única de tipos peculiares, despertando assombro e curiosidade por onde passam. E mesmo que existam tantos, quase nenhum grupo será tão extravagante quanto os próprios personagens jogadores.

Não é sem motivo; eles são os personagens principais, e não há boa história com protagonistas apagados. Este e outros livros Tormenta trazem boas ideias para aventureiros de Arton — mas são apenas guias, não limitações. A menos que seu mestre tenha alguma razão para isso, nenhuma raça ou classe é proibida. Nenhum herói é excêntrico, bizarro ou colorido demais para atuar em Arton.

2. Os outros não farão *seu* trabalho. Arquimagos. Sumo-sacerdotes. Dragões-reis. Deuses maiores e menores. Arton é populoso em seres de grande poder e influência. Mas aquele que cruza os braços e espera que regentes ou deuses resolvam os problemas do mundo pode ser qualquer coisa — exceto um herói aventureiro.

Não se iluda. Os poderosos de Arton estão ocupados com seus próprios assuntos. O Panteão *não* mandará uma equipe de avatares para destruir o Lorde da Tormenta. Talude e Vectorius *não* lançarão raios para dizimar as legiões da Aliança Negra. O imperador Aurakas *não* enviará um batalhão de minotauros para caçar pistoleiros em Smokestone, e o Protetorado do Reino *não* marchará até Lamnor para salvar a princesa élfica Tanya. Essas missões pertencem aos personagens jogadores.

3. Raças próprias. Todas as raças clássicas dos jogos d20 existem em Tormenta, sejam como nativas ou estrangeiras. Mas neste livro básico, optamos por afastar algumas e trazer outras novas, conforme sua importância no cenário.

São oito raças, duas para cada papel tradicional: marciais (anão, minotauro), conjuradoras (elfo, qareen), ladinas (goblin, halfling) e versáteis faz-tudo (humano, lefou). Estas raças são também um pouco mais fortes que o padrão d20. Qualquer outra raça ainda tem seu lugar em Arton, podendo ser adotada por jogadores.

4. Deuses por toda parte. Vinte deuses forjaram tudo. Eles estão sempre presentes, sempre atuantes no mundo — enredados em disputas e tramas, tentando superar seus iguais ou apenas seguindo suas naturezas. Quase nada notável acontece sem a participação deles, pessoalmente ou através de suas igrejas. Seus clérigos e paladinos ocupam cargos de influência, e seus sumo-sacerdotes estão entre os conjuradores mais poderosos do mundo.

Ainda que alguns escolham dar-lhes as costas, não há ser inteligente que questione a existência do Panteão — seria mais fácil duvidar do sol e da lua. Mesmo a abjeta Tormenta foi causada por eles. Se algo estranho, maravilhoso ou terrível ocorre no mundo, pode ter certeza: um ou mais deuses estão envolvidos.

5. Magia é comum... Oferecida pelos deuses, aprendida em grimórios ou trazida no sangue, a magia não é coisa misteriosa ou enigmática; ela é bem conhecida e está ao alcance de todos. Claro, mágica pode ser usada para o bem ou para o mal, e numerosos vilões recorrem a ela — mas a figura clássica do necromante sinistro e temido, escondido em sua torre remota, é rara no Reinado.

Conjuradores são vistos com admiração e respeito, quase sempre conquistando alto status social. Pais sonham que seus filhos tornem-se magos ou clérigos prestigiosos. Magia é considerada não apenas algo natural, mas também um milagre precioso — todos estão certos de que a própria vida seria impossível sem ela.

6. ...itens mágicos são incomuns... Enquanto conjuradores estão por toda parte, não se pode dizer o mesmo de objetos encantados. Em Tormenta eles existem em quantidade ligeiramente menor.

A primeira e mais importante razão para isso é criar equilíbrio — as raças e classes de Tormenta são mais fortes. Outro motivo é a ainda recente investida de Arsenal, pois a batalha titânica entre golens gigantescos consumiu grande parte dos tesouros mágicos do Reinado. Finalmente, poucas pessoas no mundo sabem como construir esses itens; este jogo resgata um pouco do antigo *Advanced Dungeons & Dragons 2ª Edição*, quando itens mágicos eram feitos por *outras* pessoas em *outros* lugares e épocas — cabendo aos jogadores a emoção de conquistá-los e usá-los, não o tédio de fabricá-los.

7. ...e ciência é esquisita. Neste mundo de mágica farta e confiável, artefatos tecnológicos são vistos com extrema suspeita.

Qualquer coisa mais sofisticada que um cadeado atrai desconfiança e receio, sobretudo os inventos goblins; eles concebem engenhocas cujo funcionamento só faz sentido em suas mentes caóticas e hiperativas (como um saco gigante e vazio pode voar, e como alguém pode ser louco para viajar num desses?). Igualmente infames são as armas de fogo e todos aqueles que as utilizam; ilegais no Reinado, são populares apenas entre piratas, pistoleiros e outros fora da lei.

8. O Reinado não é civilizado. Ainda que o Reinado de Arton às vezes seja descrito como uma área civilizada, com fronteiras bem demarcadas, a verdade é muito diferente.

Comunidades são separadas por dias, semanas de viagem através de terras selvagens, infestadas de feras e monstros — mesmo com recursos mágicos à disposição, é impossível vigiar e proteger regiões tão vastas. Um covil de dragão, templo sszzaazita ou acampamento troll pode estar a poucos quilômetros de uma grande metrópole. Até as mais movimentadas rotas comerciais são perigosas. Lugares ilegais como Smokestone prosperam longe da lei, e cidades inteiras podem ser ameaçadas, escravizadas ou dizimadas sem que ninguém saiba durante anos.

9. Tormenta. Sempre. A cada dia, um pouco mais de Arton é devorado pelos lefeu. Mesmo nos lugares mais distantes das horrendas áreas de Tormenta, sua presença infecta é sentida. O surgimento da raça lefou é o sinal mais claro dessa contaminação crescente — mas existem inúmeros outros. Podem ser contos de horror indizível narrados por um bardo perturbado, rumores sobre um druida revestido de carapaça vermelha, ou a descoberta de um cultista nos estágios finais de um ritual para invocar aberrações sobre uma comunidade inocente.

Mesmo quando uma aventura não tem nenhuma ligação aparente com a Tormenta, em algum momento somos lembrados da ameaça sangrenta que espreita este mundo.

10. Você escolhe o clima. Nunca deixe que ninguém diga como você deve jogar ou mestrar Tormenta, porque este jogo — este mundo — é como *você* decide.

Do horror lovecraftiano trazido pela invasão aberrante, ao humor irresponsável da Academia Arcana. Da intriga palaciana nas ordens de cavaleiros, à matança frenética de goblinoides em Lamnor. Do sombrio e vingativo assassino serial de elfos, à clériga biruta de meias listradas que protege uma ponte por onde ninguém quer passar — tudo é possível. Apenas você e seu grupo de jogadores dizem se Tormenta é divertido, imponente, sombrio, épico, cômico, trágico, ou todas essas coisas, ou nenhuma. Romances, quadrinhos e acessórios existem para inspirar você, não para dizer como você deve jogar. Aceite o que quiser, e ignore o que quiser.

Até mesmo as outras nove coisas.

Capítulo 1
Habilidades

— Como você pode não saber quem é? — disse o baixote, depois de recolher seu charuto do chão.

Forcei minha mente. Ele tinha razão, não fazia sentido. Eu não lembrava meu nome, como cheguei em Arton ou de onde vim. Não lembrava meu passado, não fazia ideia de quem, ou o quê, eu era. Senti um frio no estômago. Podia ser um nobre ou um plebeu. Soldado ou mago. Podia ser um aldeão anônimo, um santo, um criminoso.

— Não sei — repeti. — Apenas não sei.

Ele me examinou de alto a baixo, como se tentasse decifrar a resposta, ou adivinhá-la.

— Isso é mesmo uma coisa extraordinária, não? — disse ele. — Uma pessoa vazia, um pergaminho em branco, por assim dizer. Acho que tirou a sorte grande, rapaz.

Fiquei olhando-o, confuso.

— Pode escolher um novo começo! — explicou, abrindo os braços, entusiasmado. — Pode ser o que quiser.

A ideia foi instantaneamente tentadora, e um sorriso involuntário me puxou o canto dos lábios. À volta, Arton fervilhava de maravilhas, perigos, atrocidades e heroísmo. E eu podia tomar o papel que quisesse naquilo tudo.

Meu espírito foi às alturas. Meu estômago, mais pragmático, emitiu um ronco forte.

— Você pode não saber quem é, mas sua barriga sabe do que precisa! — riu meu novo amigo. — Vou levá-lo a uma taverna. Imagino que, se não tem memória, também não tem ouro.

Fiz que não, um pouco envergonhado. Ele disse que não havia problema.

Embrenhamo-nos por entre a multidão de novo. Havia um grande castelo no centro de Vectora, para onde as ruas pareciam convergir. Quanto mais perto, mais riqueza aparente nos transeuntes. Vestiam casacas bordadas com fios de ouro, e eram protegidos por magias que transformavam a pele em pedra. Os guardas também se tornavam mais numerosos, com seus uniformes garbosos e armas de prontidão. Gente de todo tipo caminhava por ali, muitos evidentemente aventureiros, carregando equipamento, espadas, varinhas mágicas, símbolos sagrados. Acompanhados por lobos, falcões ou pequenas criaturas mágicas.

— Ali está! — apontou meu companheiro.

Era um prédio largo, de dois andares. A arquitetura simulava uma casa rústica, mas era evidente que fora construído com esmero. A taverna chamava-se "O Dragão Dançarino", e exibia uma placa com um réptil vermelho sapateando e esmigalhando alguns casebres. A figura se movia por magia.

Ao lado havia uma alta e fina torre, e a rua seguia atopetada de construções. Um encantador aroma de carne assada e especiarias puxava para O Dragão Dançarino, e um casal acompanhado de uma menina pequena também rumava para lá, enfeitiçados pelo cheiro.

De repente, uma explosão.

Num instante, o burburinho da rua foi cortado pelo som grosso do estouro e pedras se estilhaçando, e então pelos berros estridentes do povo. Olhei para cima, vi a torre ao lado da

taverna desmoronando sobre nós, sobre a família logo perto. Meu amigo saltou para a segurança. Olhei em volta e o tempo pareceu desacelerar. O casal gritava, atônito, tentando proteger a filha, que apenas cobria a cabeça com os bracinhos.

Pulei sem raciocinar, por puro instinto. Mergulhei na direção do casal e empurrei-os para longe, com o impacto. Então, aterrissando, agarrei a garotinha nos braços, rolei com ela pelo chão, protegendo-a com meu corpo. Ajoelhei, e senti a chuva de pedregulhos se derramar sobre minhas costas.

Estávamos soterrados. Ouvi-a choramingar baixinho.

— Vai ficar tudo bem — eu disse. — Vai ficar tudo bem.

Fiz força com as pernas e comecei a me erguer. O peso das pedras fazia resistência, mas meus músculos estremeceram e persistiram. Senti cada fibra doer, soltei um grunhido, e então — livre! Ergui-me com a menina nos braços, coberto de poeira e sangue. Mas ela estava ilesa.

Guardas corriam na nossa direção. A multidão gritou vivas e bateu palmas. O pai e a mãe da garota vieram abraçá-la, e me abraçar, afogados em lágrimas.

— Você pode não saber quem é — disse a voz engraçada do meu amigo baixote. — Mas eu sei o que você é.

— O quê? — falei, arregalando os olhos, enquanto entregava a criança para seus pais.

— Forte como um cavalo, rápido e muito, muito durão. E esperto também, pelo que pude ver. Nem todo mundo pensa tão rápido, garoto.

Sorri sem querer.

— Um pergaminho em branco. Mas com potencial.

• • • • • • • • • •

Em Tormenta RPG quase todas as ações dos personagens — sejam jogadores ou personagens do mestre — são resultado da combinação de três fatores:

- **Um número aleatório, obtido com a rolagem de um dado de vinte lados.**
- **Um bônus que representa a experiência e treinamento do personagem, e depende de seu nível.**
- **Um bônus (ou penalidade) que representa suas habilidades inatas.**

Este último valor — sua habilidade — pode ser positivo ou negativo, dependendo de sua aptidão natural para aquele tipo de coisa. Um aventureiro forte tem maiores chances de sucesso quando tenta dobrar uma barra de ferro ou derrubar um kobold com sua espada. Alguém vigoroso tem maiores chances de resistir ao veneno de um homem-serpente. Por outro lado, um herói pouco inteligente tem mais dificuldade para decifrar aquele antigo pergaminho encontrado nas ruínas de Lomatubar e descobrir a cura para uma maldição, e um aventureiro de pouco carisma tem menor chance de enganar o guarda que vigia o castelo do Barão Hakkenblaft.

Forte, ágil, vigoroso, esperto, perspicaz, simpático. Estes atributos são naturais, nascemos com eles ou não. No jogo Tormenta RPG tais atributos são medidos com números, que formam o conjunto das seis habilidades principais dos personagens: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

As Habilidades

Valor de Habilidade: todo personagem tem seis números que indicam seus valores de habilidades: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car).

Modificador de Habilidade: é o número que você soma ou subtrai de uma jogada de dado quando seu personagem tenta fazer algo ligado àquela habilidade. Por exemplo, você usará o modificador de Destreza para atingir um alvo com um ataque à distância. Algumas vezes um modificador também será aplicado a algo que não depende de rolar dados — seu modificador de Destreza também será somado à classe de armadura para determinar sua CA final.

Cada habilidade tem seu modificador, de acordo com a tabela a seguir. Ele será positivo quando a habilidade é alta (12 ou mais), negativo quando a habilidade é baixa (9 ou menos), ou nulo quando a habilidade é mediana (10 ou 11).

Um modificador positivo é chamado de bônus, enquanto um modificador negativo é chamado de penalidade.

Modificadores de Habilidade

Valor	Modificador
1	–5
2–3	–4
4-5	–3
6-7	–2
8-9	–1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
etc.	

Geração de Habilidades

Existem várias maneiras de gerar valores de habilidades. O mestre deve escolher aquela que mais se ajusta a seu estilo de jogo.

Padrão: role 4d6. Descarte o dado que teve o resultado mais baixo e some os outros três. Anote e repita até obter seis números. Esta rolagem resulta em valores consistentes entre 3 e 18 (média 12-13), um pouco acima da média para pessoas comuns.

Clássica: role 3d6 e some os resultados. Anote e repita até obter seis números. Esta rolagem resulta entre 3 e 18 (média 10-11), ligeiramente mais baixa que a padrão, mas com maior variação.

Heroica: role 2d6 e some 6 ao resultado. Anote e repita até obter seis números. Esta rolagem resulta entre 8 e 18 (média 13), sem chance para números baixos demais.

Audaciosa: role 1d20. Anote e repita até obter seis números. Este método corajoso é o único que pode resultar em valores acima de 18, mas também oferece o risco de habilidades tremendamente baixas (e muita diversão em potencial).

Elite: use estes números, sem rolar nada: 17, 15, 13, 12, 10 e 8. É um método simples, rápido e próprio para gerar PdMs — de fato, quase todos os personagens e criaturas em produtos de *Tormenta* são feitos assim. Também permite que jogadores construam seus personagens longe do mestre, sem rolar dados.

Pontos: todos os personagens começam com 20 pontos para comprar suas habilidades, sem rolar dados. Este método permite maior controle por parte dos jogadores, e evita personagens desequilibrados — ninguém no grupo será mais favorecido ou prejudicado que seus colegas. Também permite construir personagens sem a presença do mestre.

Custo de Valores de Habilidade			
7	–4 pontos	13	3 pontos
8	–2 pontos	14	4 pontos
9	–1 pontos	15	6 pontos
10	0 ponto	16	8 pontos
11	1 ponto	17	11 pontos
12	2 pontos	18	14 pontos

Após obter seus números usando qualquer dos métodos acima, o jogador escolhe qual associar a cada habilidade — essa escolha depende do tipo de aventureiro que você quer ser. Leia mais adiante sobre raças e classes, para saber quais habilidades são mais importantes.

Fracassado: seu personagem é um fracassado caso o total de seus modificadores resulte em 0 ou menos, ou caso sua maior rolagem seja 13 ou menos. Alguém assim não tem aptidão para ser aventureiro. Neste caso, você pode rolar todas as habilidades outra vez.

Força

A Força mede seu poder muscular, sua força física. O modificador de Força será aplicado nas jogadas de ataque corpo-a-corpo; dano de ataques corpo-a-corpo ou com armas de arremesso; testes de Atletismo; testes de Força para levantar peso, quebrar objetos e atos similares.

Destreza

A Destreza mede agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação motora. O modificador de Destreza será aplicado nas jogadas de ataque à distância; classe de armadura; testes de Reflexos; testes de Acrobacia, Cavalgar, Iniciativa, Furtividade e Ladinagem.

Constituição

A saúde e vigor físico do herói são representados pela Constituição. Seu modificador será aplicado a seus pontos de vida iniciais (que dependem de sua classe), e também aos PV que você ganha quando sobe de nível (mas, mesmo com um modificador negativo, um personagem sempre ganha pelo menos 1 PV quando sobe de nível). Se a Constituição muda o suficiente para alterar seu modificador de habilidade, seus pontos de vida também aumentam ou diminuem de acordo.

O modificador de Constituição também é aplicado a testes de Fortitude; testes de Constituição para prender o fôlego e atos similares.

Inteligência

A capacidade de pensar, raciocinar e resolver problemas é medida pela Inteligência. Você usará seu modificador de Inteligência para determinar seu número de perícias treinadas e idiomas conhecidos, e aplicará o modificador de Inteligência a testes de Conhecimento, Identificar Magia e Ofício.

Sabedoria

A Sabedoria representa a percepção e força de vontade, além de seu bom senso, intuição e sentidos. Não é a mesma coisa que Inteligência: enquanto a Inteligência determina sua capacidade de aprendizado e raciocínio, a Sabedoria diz como você percebe o mundo e a si mesmo. Um monge isolado nas Montanhas Sanguinárias, que não sabe ler e nunca teve contato com qualquer cultura, pode ter alta Sab e baixa Int — enquanto um pesquisador arcano muito distraído teria alta Int e baixa Sab.

O modificador de Sabedoria será aplicado a testes de Vontade; testes de Cura, Intuição, Percepção e Sobrevivência.

Carisma

Carisma mede sua força de personalidade, magnetismo pessoal, charme, simpatia, capacidade de persuasão e beleza física. Seu modificador de Carisma será aplicado em testes de Adestrar Animais, Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidar e Obter Informação; qualquer teste envolvendo influenciar outras pessoas ou criaturas.

Mudando Valores de Habilidades

Habilidades podem ser melhoradas (com treinamento, magias, itens mágicos...) ou pioradas (por doenças, venenos, velhice...), mas de modo geral mudam pouco. Não há limite máximo para valores de habilidades.

Todo personagem ganha um ponto de habilidade a cada nível par (2º, 4º, 6º, etc.), para colocar em uma habilidade à sua escolha.

Pontos de habilidades perdidos são recuperados à razão de 1 ponto por dia de descanso para cada habilidade afetada.

Capítulo 2
Raças

Eu estava sangrando, e era um herói. Estava há menos de uma hora em Arton, e Arton já se mostrava para mim. Ouvi os aplausos, olhei para o chão, encabulado, ao notar que pessoas se reuniam à minha volta, admiradas. Dois grupos de aventureiros me examinavam com olho clínico, talvez procurando novos companheiros.

Dois guardas se aproximaram, começaram a fazer perguntas. Um mago também trajado no uniforme da milícia ajoelhou perto dos escombros da torre, e murmurou alguns encantamentos. Franziu o cenho, concentrado. Pareceu que estava colhendo impressões sobre o acidente, através de magia.

— Estão tentando matar você — disse o mago miliciano, voltando-se para mim.

Pisquei, surpreso. Até onde sabia, ninguém sabia de minha chegada. Eu não imaginava como poderia ter feito inimigos tão rapidamente.

— Quem poderia querer sua morte? — perguntou o líder dos guardas.

Comecei a responder, mas fui interrompido. Uma bela mulher, vestida em túnica branca esvoaçante, tocou meu ombro e falou com voz musical:

— Ele acabou de salvar uma criança, e está ferido. Precisa de cura, não interrogatório.

Sua mão brilhou brancura e, no mesmo instante, senti minhas dores sumindo.

A mulher era delgada e diáfana, quase transparente, um ser divino. Tinha traços delicados e longas orelhas pontudas, mas os olhos eram tristes, mortiços.

— Obrigado, senhora elfa — meu diminuto amigo sorriu, mordendo seu charuto. — Agora, rumo à taverna. Heróis também precisam comer!

Empurrou-me para a Dragão Dançarino, deixando os guardas, a multidão e a curandeira para trás.

— Elfa? — eu disse, assim que sentamos a uma mesa.

O homenzinho soltou uma baforada satisfeita.

— Acho que preciso mesmo explicar tudo, não é? — sorriu. — Nem todos são humanos como você, aqui em Arton. E esteja pronto para encontrar muitas raças diferentes em Vectora.

Por instinto, toquei meu próprio rosto. Eu era um humano, ao que parecia. Não havia parado para pensar nisso, mas parecia correto.

Sabendo disso, comecei a examinar os demais fregueses da taverna. Era um salão enorme, cheio de mesas onde muitos se amontoavam e acotovelavam. E cada um era diferente. Meu espanto pelo mundo novo me manteve cego para as diferenças, mas ali estavam.

Humanos, como eu, de todas as formas e etnias. Alguns tinham pele escura; outros, clara ou pálida. Olhos azuis, castanhos, verdes. Havia uma mesa soturna, ocupada por elfos melancólicos. Bebiam seu vinho com ar derrotado, mas pude notar uma determinação de justiça — ou vingança — em pelo menos dois, que portavam arcos e espadas. Havia também um

grupo bastante barulhento de anões, atarracados e barbudos, consumindo quantidades prodigiosas de cerveja.

— Sabe o que eu sou? — disse meu amigo.

— Não — respondi, sem jeito. — Desculpe.

— Não há por que, rapaz! Muito prazer, sou Flappo Godric, halfling andarilho.

— Halfling?

— Os humanos costumam dizer que somos como humanos, mas pequenos e gorduchos. Eu digo que vocês são como halflings, mas grandes e estabanados! — Deu uma risada amigável. — Minha gente gosta de conforto e ficar em casa. Mas eu prefiro conhecer o mundo.

Voltei a examinar o salão comunal. Havia um grupo de halflings. Os muitos pratos vazios empilhados sobre a mesa sugeriam grande apetite.

— Você vai gostar das pessoas de Arton, jovem ignorante — disse Flappo. — Ali temos uma qareen, vê? São gente mágica, descendente de gênios. Quase todas as mulheres da raça são como ela, bonitas a ponto de fazê-lo perder os suspensórios! E bem ali você pode ver um legionário minotauro. São bem raros aqui nas alturas, mas cada vez mais comuns lá embaixo. Não se meta com eles; parece que agora os danados mandam no Reinado.

Flappo pediu uma torta de fígado a uma rapariga que passava. Assim que a comida chegou, pôs-se a devorá-la com gosto. Uma criaturinha magra e esverdeada limpava o chão ali perto.

— É um goblin — disse Flappo, de boca cheia. — Em estado selvagem, são monstrinhos. Mas na cidade, podem ser pessoas como quaisquer outras. Alguns têm preconceito, mas eu gosto de goblins.

Havia goblins também em um grupo de aventureiros sentado a uma mesa no canto. Pareciam tão à vontade quanto qualquer elfo ou anão. Mas no mesmo grupo estava um homem misterioso, com uma espécie de casca vermelha brotando à volta dos olhos. Não parecia um ferimento, mas alguma outra coisa...

— É um lefou — esclareceu Flappo. — Um meio-demônio da Tormenta. São esquisitos, eu acho. E malucos. Mas podem ser bons amigos.

Flappo destruíra a torta de fígado, e eu quase esquecera de comer, tão fascinado estava com aquela gente.

— Acho melhor descobrir quem quer me matar, e por quê — eu disse, súbito.

Flappo piscou.

— Certo. Muito bem. Se alguém quer matá-lo, é melhor descobrir quem é o infeliz.

— Mas não sei como fazer isso.

Flappo riu.

— Primeiro vamos descobrir o que você sabe fazer, meu rapaz.

• • • • • • • • • •

Tormenta é sobre fantasia medieval, sobre histórias de espada e magia. Neste mundo os humanos não são os únicos seres inteligentes, nem formam as únicas culturas existentes. Numerosas outras criaturas, como elfos, anões, halflings e minotauros, povoam estas terras.

Além dos humanos, sete outras raças são apresentadas neste capítulo. Um personagem de Tormenta pode pertencer a qualquer uma delas, e esta escolha é uma das mais importantes que o jogador vai fazer ao construir seu aventureiro.

Além de uma raça, você deve adotar também uma classe, de preferência escolhendo ambas ao mesmo tempo. Classes são explicadas no próximo capítulo. Qualquer raça pode ser combinada com qualquer classe, mas certas combinações funcionam melhor. O resistente anão será um bom bárbaro, mas dificilmente um bom feiticeiro, bardo ou swashbuckler. Um goblin será um ladrão eficiente, mas não um guerreiro poderoso. Entretanto, você ainda pode jogar com um bardo anão ou um guerreiro goblin, se quiser — escolhas exóticas fazem parte da diversão, e nenhuma combinação é estranha demais!

Cada raça tem sua própria cultura e personalidade: qareen são cordiais e prestativos, minotauros são brigões e orgulhosos, anões são rabugentos, e assim por diante. Aspectos típicos de cada raça aparecem mais adiante, mas são apenas normas gerais para a raça inteira. Membros individuais podem pensar e agir de formas diferentes — nada impede a existência de um qareen rude, um minotauro humilde ou um anão bem-educado, embora tais indivíduos sejam vistos com estranheza em suas respectivas sociedades. Cada jogador escolhe exatamente como seu personagem vai se comportar.

Ajustes de Habilidades

Logo após rolar suas habilidades (veja o capítulo anterior), o próximo passo é escolher uma raça. Todas as raças oferecem ajustes de habilidades, de modo que é melhor prestar atenção em quais você deseja aumentar ou reduzir.

Até aqui seus valores de habilidades devem ser números entre 3 e 18. No entanto, após sofrer ajustes raciais, estes valores podem acabar abaixo de 3 ou acima de 18. Por exemplo, se você decide que seu personagem com Destreza 18 será um elfo, então o ajuste racial dos elfos levará sua Destreza até 22. Da mesma forma, caso seu personagem com Força 4 seja um halfling, o ajuste racial fará com que ele termine com Força 2.

Raças: Ajustes de Habilidades

Anões: Con +4, Sab +2, Des –2.

Elfos: Des +4, Int +2, Con –2.

Goblins: Des +4, Con +2, Car –2.

Halflings: Des +4, Car +2, For –2.

Humanos: +2 em duas habilidades.

Lefou: +2 em duas habilidades (exceto Carisma).

Minotauros: For +4, Con +2, Car –2.

Qareen: Car +4, Int +2, Sab –2.

Por exemplo, o aventureiro Horahimm será um anão. Conforme explicado adiante, anões recebem +4 em Constituição, +2 em Sabedoria e –2 em Destreza. Constituição é uma habilidade importante para a maioria das classes, mas especialmente para lutadores como o guerreiro, o bárbaro e o ranger, favorecendo estas escolhas. Sabedoria é importante para clérigos, druidas e paladinos, também tornando estas opções atraentes. Por outro lado, Destreza é importante para ladinos, monges e rangers — embora um anão possa pertencer a qualquer classe, estas não seriam boas escolhas para Horahimm. Ele decide, então, ser um paladino.

Horahimm escolhe um de seus valores de habilidade para colocar em Constituição, optando por um 15. Sua Constituição final será 19, o que oferece um modificador de +4. Sabedoria é importante para paladinos, então ele coloca ali um 14 — que, somado ao bônus racial, acaba em 16.

No entanto, se ele colocar seu número mais baixo (um 9) em Destreza, seu valor final será 7, significando um severo redutor de –2. Ele prefere colocar um 12 em Destreza, que no final ficará 10, sem nenhum bônus ou redutor.

Estas escolhas com certeza tornam um aventureiro mais eficaz, mas não são obrigatórias. Por exemplo, Horahimm poderia de fato ter Destreza 7, o que resultaria em um anão desajeitado. Felizmente isso pode ser compensado com uma boa armadura, coisa que anões apreciam muito!

Raças Pequenas

Apesar da óbvia diferença de estatura entre um minotauro e um anão, quase todas as raças vistas aqui são consideradas de tamanho Médio. Isso significa que têm o tamanho aproximado de um humano, deslocam-se 9m por rodada, e não recebem quaisquer bônus ou penalidades especiais. Sempre que o tamanho não é mencionado entre os traços raciais, a raça será de tamanho Médio.

Anões, elfos, humanos, lefou, minotauros e qareen são todos criaturas de tamanho Médio. Não recebem qualquer vantagem ou desvantagem especial devido ao tamanho.

As únicas exceções são as raças goblin e halfling, ambas de tamanho Pequeno. Elas recebem os seguintes ajustes:

Raças Pequenas

- +1 na classe de armadura. É mais difícil atingir uma criatura Pequena.
- +1 nas jogadas de ataque. É mais fácil para uma criatura Pequena atingir um alvo maior.
- +4 em testes de Furtividade. É mais fácil para uma criatura Pequena passar despercebida.
- Deslocamento 6m.
- Armas menores. Uma criatura Pequena tem problemas para usar armas de criaturas Médias, e precisa de armas próprias para seu tamanho. Saiba mais sobre isso no Capítulo 7: Equipamento.
- Vestimentas menores. Uma criatura Pequena não pode usar armaduras e trajes feitos para criaturas Médias.

Idiomas

O idioma comum de Arton é o valkar, uma língua difundida através de mercadores que viajavam pelo mundo, e conhecida por quase todas as raças civilizadas. Ainda assim, muitos povos têm sua própria língua, e nos ermos mais longínquos você pode encontrar tribos humanoides que não falam valkar.

Todo personagem sabe falar valkar, e mais um número de idiomas igual a seu bônus de Inteligência. Membros de raças não humanas também sabem o idioma próprio da raça.

A seguir, os idiomas existentes em Arton e as criaturas que tipicamente os utilizam.

Idioma	Raças
Abissal	Demônios, qareen e outros habitantes dos reinos dos deuses malignos.
Anão	Anões, halflings, minotauros.
Aquan	Elfos-do-mar, qareen e criaturas aquáticas.
Auran	Elfos-do-céu, qareen e criaturas aéreas.
Celestial	Anjos, qareen e outros habitantes dos reinos dos deuses bondosos.
Dracônico	Dragões, elfos, goblins, kobolds, homens-lagartos, nagahs, qareen.
Élfico	Elfos, goblins, halflings, minotauros, qareen.
Goblin	Goblins, anões, elfos, halflings, hobgoblins, bugbears, minotauros.
Gigante	Gigantes, anões, ogros, minotauros.
Gnoll	Gnolls, elfos, goblins.
Halfling	Halflings, goblins.
Ignan	Qareen, criaturas do fogo.
Infernal	Diabos, qareen, outros habitantes dos Reinos dos Deuses malignos.
Orc	Orcs, anões, elfos, goblins, halflings, minotauros.
Silvestre	Centauros, dríades, elfos, entes, goblins, minotauros, qareen, sprites, ninfas.
Táurico	Minotauros, anões.
Terran	Anões, qareen e criaturas do subterrâneo.
Valkar	Humanos, meio-elfos, meio-orcs, qareen e quase todas as raças civilizadas.

Alfabetização: graças aos esforços dos clérigos de Tanna-Toh, a alfabetização é bastante difundida em Arton. Todo personagem, com exceção dos bárbaros, sabe ler e escrever em todos os idiomas que sabe falar. Bárbaros também aprendem a ler e escrever quando adquirem um nível em qualquer outra classe.

Anões

Povo recluso e próximo das montanhas e rochas, os anões habitam o reino subterrâneo de Doherimm, onde escavam ouro, prata e todo tipo de gemas. São gente simples: gostam de esculpir a rocha, trabalhar o metal e entalhar joias — além de uma boa briga e uma cerveja bem tirada! Entre os povos civilizados, não há criatura mais resistente ou difícil de matar que um anão.

Personalidade. O anão típico é desconfiado, rabugento e teimoso. Fora do círculo familiar, confiam em poucos e demoram a fazer amigos — mas sua amizade, uma vez conquistada, é para sempre. Não sorriem muito, mas conseguem animar a taverna mais fria com sua forte gargalhada. Também ficam aborrecidos e desapontados com uma facilidade que demanda cautela.

Muitas vezes são considerados gananciosos, por seu amor por gemas e metais preciosos. Mas um anão não se intimida diante de trabalho duro: podem passar a vida alegremente diante de forjas, escavando em minas ou fermentando cerveja, sua bebida favorita.

Aparência. Embora baixos, anões são muito mais compactos, pesados e robustos que os humanos — e até mais que os minotauros! Podem usar quase qualquer arma, vestimenta ou equipamento feito para humanos, com poucos ajustes. No entanto, preferem trajes pesados ou até armaduras (de preferência metálicas) em seu dia a dia. As mulheres são um pouco mais baixas e leves.

Anões têm pele, olhos e cabelos nas mesmas colorações comuns aos humanos. Desde jovens cultivam barbas longas e grossas, que podem existir até nas mulheres da raça. Gostam de ornamentar as barbas com símbolos de força, virtude e justiça. Para alguns, antes perder a vida que perder a barba!

Relações. Reclusos em seus túneis, anões sempre tiveram muita dificuldade — e pouca necessidade — de fazer amizade com outras raças. Apenas nos últimos séculos, com a colonização dos humanos, os anões passaram a visitar suas cidades. Hoje, embora quase não existam povoados totalmente anões no Reinado, muitos deles vivem entre os humanos.

Anões têm boas relações com os minotauros, por sua personalidade parecida e seus muitos interesses em comum. Desconfiados da mágica arcana, não se relacionam bem com elfos e qareen. E como quase todo mundo, gostam dos halflings e detestam os goblins e lefou.

Tendência. Anões são literais, determinados e teimosos — fazer com que mudem de ideia sobre qualquer coisa não é tarefa fácil. São sempre muito sinceros, sem lugar para a mentira e dissimulação: quando um anão não gosta de você, ele diz na sua cara! Leal e Neutro é a tendência mais comum entre eles.

Terras dos Anões. A terra natal dos anões é Doherimm, a Montanha de Ferro — que, apesar do nome, na verdade é um vasto complexo de túneis e câmaras que cruza boa parte do continente. Pontilhando os subterrâneos do Reinado, suas cidadelas são bem protegidas contra os numerosos inimigos da raça, especialmente os trolls, contra quem travam guerras de longa data. Por questão de honra, nenhum anão jamais revela a localização de Doherimm.

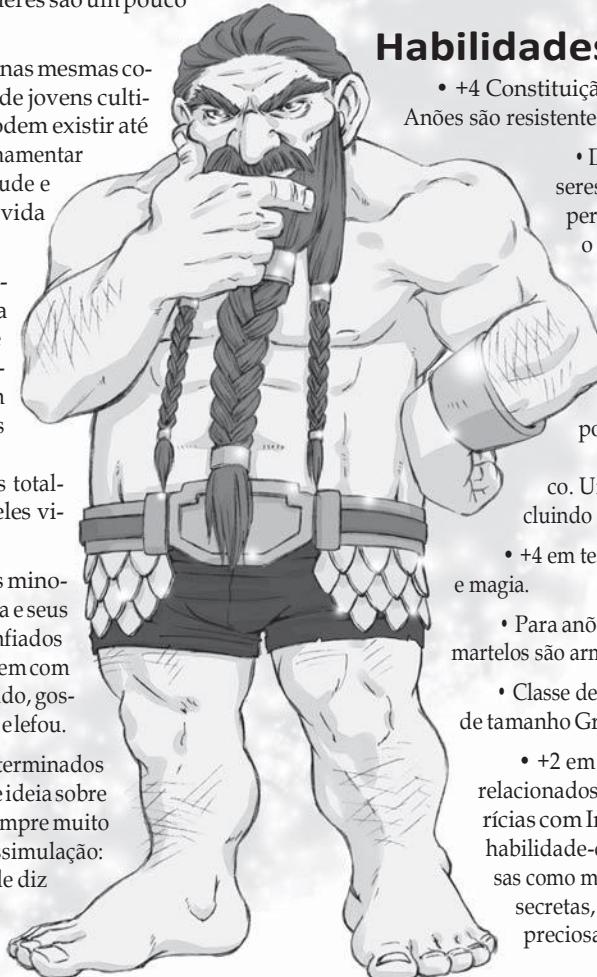
Religião. Mesmo afastado do comando do Panteão (fato que até hoje muitos anões rejeitam como "uma mentira dos diabos"), Khalmyr ainda é a divindade favorita da raça, seguido de perto por Tenebra. Em sua religião, o Deus da Justiça e a Deusa das Trevas são marido e mulher, e pais criadores do povo anão. O culto a Tauron é também cada vez mais popular entre eles.

Nomes. É extremamente comum que nomes anões tenham três ou mais sílabas, e que terminem em "ramm" ou "rimm", embora alguns nomes femininos também terminem em "ka" ou "gra". **Exemplos:** Bodaramm, Devitorimm, Gotharom, Ingram, Kolgrimm, Kotram, Tallarimm.

Aventuras. Embora muito ligados à família, alguns anões decidem se aventurar com membros de outras raças para cumprir missões pessoais ou apenas caçar tesouros. Quase todos decidem ser guerreiros, paladinos ou rangers, por sua resistência física e habilidade racial com martelos e machados. Sua força de vontade e tradições religiosas também levam muitos anões ao clericato.

Habilidades de Raça

• +4 Constituição, +2 Sabedoria, –2 Destreza. Anões são resistentes e sábios, mas um tanto lentos.

• Deslocamento 6m. Embora sejam seres de tamanho Médio, anões têm pernas curtas e seu deslocamento é o mesmo de criaturas Pequenas. No entanto, o deslocamento de um anão jamais é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga.

• Visão no Escuro. Anões podem enxergar no escuro a até 18 metros, apenas em preto e branco. Um anão ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• +4 em testes de resistência contra venenos e magia.

• Para anões, todos os tipos de machados e martelos são armas simples.

• Classe de armadura +4 contra adversários de tamanho Grande ou maior.

• +2 em testes de perícias para assuntos relacionados a pedra e metal, apenas para perícias com Inteligência ou Sabedoria como habilidade-chave. Este bônus aplica-se a coisas como masmorras, armadilhas, passagens secretas, armas, armaduras, joias e gemas preciosas, objetos de arte...

Elfos

Esta raça antiga e mágica foi uma das primeiras criadas pelos deuses. São graciosos e sagazes, mas também excessivamente orgulhosos — sempre acreditaram ser melhores que os outros povos, nunca aceitando alianças. Essa arrogância custou-lhes caro quando sua nação foi arrasada por seus inimigos, os goblinoides.

Personalidade. Por sua longevidade, quase todos os elfos no mundo trazem a destruição de Lenórienn fresca na memória — pior ainda, lembram-se da vida antes disso. Para eles a perda ainda é recente e dolorosa, é difícil falar no assunto sem evocar forte emoção, então preferem nem dizer nada. Não raro, todo elfo olha para o vazio e derrama uma lágrima silenciosa.

Cada elfo lida com a perda a seu modo. Muitos preservam o antigo orgulho e senso de superioridade, tornando-se amargos e intratáveis. Outros se enchem de atitude positiva, não medindo esforços para ser gentis e aceitos na cultura em que vivem.

Aparência. Elfos tendem a ser mais altos e esguios que os humanos, com traços delicados — a beleza das mulheres élficas é lendária, tornando-as cobiçadas nos haréns dos minotauros. Sua pele é clara, com olhos e cabelos nas cores mais variadas — incluindo tons exóticos como o branco, azul, verde, rosa e lilás. Alguns têm patas em vez de pés, enquanto uns poucos têm cauda, parecida com a dos gatos.

O vestuário élfico é baseado em temas naturais, como flores e folhagens; ou símbolos arcanos grafados com grande habilidade artística. Mas pouco artesanato élfico sobreviveu à queda de sua nação, tornando peças originais muito raras; os elfos de hoje vestem trajes humanos que lembrem, mesmo de forma rudimentar, suas vestimentas legítimas.

Relações. A queda da deusa Glórienn, e sua entrega como escrava a Tauron, criou uma relação complicada entre minotauros e elfos. Por decreto imperial, todo elfo deve reconhecer todo minotauro como seu superior, e todo minotauro deve proteção a todo elfo. Cada elfo tem sua própria opinião a respeito — alguns aceitam a submissão e são gratos pelo amparo, enquanto outros sentem-se mortalmente feridos em seu orgulho.

Elfos vivem relativamente bem entre os humanos: nos dias de hoje, nascem mais meio-elfos que elfos puros (embora apenas os próprios elfos consigam notar a diferença). A rigidez dos anões conflita com a liberdade de espírito dos elfos, embora possam eventualmente ser bons amigos. O elfo típico não consegue disfarçar sua repulsa aos goblins e lefou.

Quando um elfo tem necessidade de sentir-se superior, ele vai viver com os halflings. Mas não por muito tempo...

Tendência. Elfos são seres de espírito livre, seguindo os próprios desejos e caprichos — uma liberdade que, hoje, muito poucos conseguem exercer. Apesar do sofrimento a que foram submetidos, poucos alimentam rancor; pelo contrário, tentam sentir-se melhor com atos de bondade e caridade. Caótico e Bondoso é a tendência mais comum para elfos.

Terras dos Elfos. Quase dizimados, os elfos são uma visão rara em qualquer parte do Reinado — eles meramente não existem em número suficiente para povoar cidades próprias. Além disso, a simples ideia de voltar a construir uma grande comunidade enche de pavor o coração élfico; séculos devem passar até que sintam-se seguros outra vez.

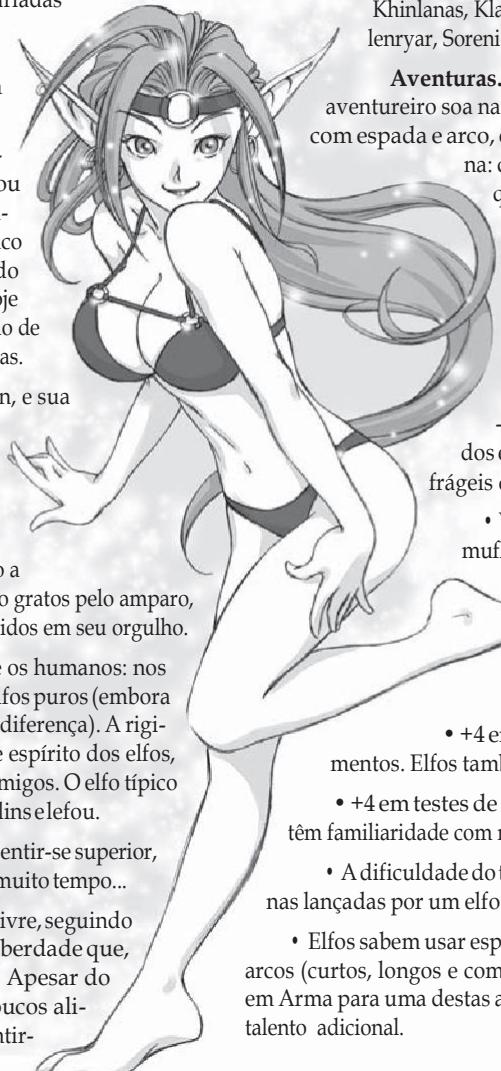
Muitos elfos reveteram à barbárie e refugiaram-se na natureza, sozinhos ou em pequenos grupos errantes. Quase todos os outros procuram seu lugar nas cidades humanas. Suas qualidades são sempre reconhecidas, tornando-os profissionais muito cobiçados (ou escravos muito caros).

Religião. Com a recente queda de sua divindade, até o conforto espiritual foi negado aos elfos. Hoje alguns deles devotam-se a Tauron, aquele que acolheu a deusa élfica caída. Quase todos os outros veneram deusas femininas como Allihanna, Marah e Wynna.

Nomes. Nomes élficos são longos e fluidos, muitas vezes repetindo uma mesma consoante várias vezes. É comum que encurtem seus nomes, usando apenas as primeiras sílabas, para facilitar o convívio com outras raças. **Exemplos:** Félhiasis, Loriane, Khinlanas, Klauskinsky, Nicaela, Nielendorane, Razlenryar, Sorenienth, Syrionllas, Tanyantalaria.

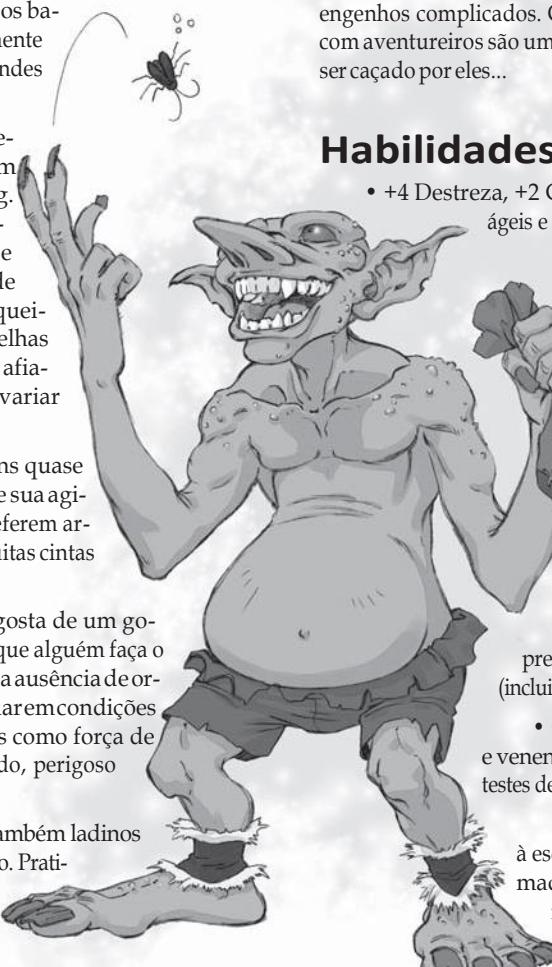
Aventuras. Para uma raça sem lar, a vida como aventureiro soa natural. Elfos são famosos pela maestria com espada e arco, e talento natural para a mágica arcana: chega a ser estranho conhecer um elfo que não seja arqueiro, espadachim ou mago.

Habilidades de Raça

- +4 Destreza, +2 Inteligência, –2 Constituição. A agilidade e intelecto dos elfos são lendários, embora sejam mais frágeis que os humanos.
- Visão na Penumbra. Um elfo ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Elfos podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.
- +4 em testes de Vontade contra encantamentos. Elfos também são imunes à magia *sono*.
- +4 em testes de Identificar Magia e Percepção. Elfos têm familiaridade com magia e sentidos apurados.
- A dificuldade do teste de resistência contra magias arcanas lançadas por um elfo aumenta em CD +2.
- Elfos sabem usar espadas curtas, espadas longas, floretes e arcos (curtos, longos e compostos). Elfos também recebem Foco em Arma para uma destas armas (à escolha do jogador) como um talento adicional.

Goblins

Estes pequenos humanoides são bastante temidos em regiões selvagens, onde espreitam em grandes bandos e atacam humanos. Suas legiões também enchem as fileiras da Aliança Negra dos Goblinoides. No entanto, muitas partes do Reinado os aceitam como cidadãos legítimos — ainda que com desconfiança.

Personalidade. Antes de tudo, o goblin é um sobrevivente — e, para sobreviver, é capaz de qualquer coisa. Enquanto alguns fazem emboscadas para assaltar comerciantes nas estradas, outros varrem tavernas nas metrópoles. É verdade que todos trazem a covardia, mesquinharia e egoísmo no sangue, pois são traços fundamentais de seu caráter. Mas o goblin do Reinado aprendeu a suprimir essas tendências (ou, pelo menos, escondê-las) e viver em paz com outros povos.

É difícil ofender um goblin. Eles não têm amor-próprio, não entendem o próprio conceito de humilhação. Por seus baixos padrões e facilidade em ver o lado positivo de tudo, parecem sempre satisfeitos — mesmo chafurdando no lixo e comendo vermes. Mas o sorriso de presas afiadas não é contagioso: todo goblin é rude e cedo ou tarde acaba insultando alguém, intencionalmente ou não.

Goblins desconfiam de magia, então tentam resolver seus problemas com engenhocas — cujo funcionamento chega a ser tão inexplicável quanto o mais misterioso feitiço. Um famoso (ou infame) invento goblin são os balões de ar quente, que rotineiramente sobrevoam (e caem sobre) as grandes cidades do Reinado.

Aparência. Goblins são pequenos, com não mais de 1,20m de altura e algo entre 25 e 35kg. Seus traços faciais são muito variados: uns têm a cara achatada e nariz largo, enquanto a cabeça de outros é alongada, com nariz e queixo afilados. Quase todos têm orelhas pontiagudas e pequenos dentes afiados. A pele é cinzenta, mas pode variar do amarelo ao quase negro.

Quando vestem algo, goblins quase nunca usam nada que prejudique sua agilidade e furtividade. Em geral preferem armaduras de peles e couro, com muitas cintas e bolsos onde carregar cacarecos.

Relações. Quase ninguém gosta de um goblin por perto, mas todos gostam que alguém faça o trabalho sujo ou arriscado. Por sua ausência de orgulho — e sua resistência para atuar em condições insalubres — goblins são usados como força de trabalho para tudo que seja imundo, perigoso ou humilhante.

Por outro lado, goblins são também ladinos naturais e sabem tirar proveito disso. Praticamente metade dos crimes cometidos em grandes cidades são obra deles. Isso contribui ainda mais para torná-los indesejados, ainda que ninguém consiga de fato livrar o Reinado de sua raça.

Os goblins, por sua vez, acham todos os outros humanoides muito parecidos e não perdem muito tempo tentando entendê-los. Os únicos com quem conseguem ter alguma afinidade são os lefou.

Tendência. O típico goblin é caótico, aleatório, até insano. Mesmo ao inventar engenhos complexos, seu funcionamento é tão absurdo que parece imitar seus próprios processos de pensamento. Caótico e Neutro é a tendência mais comum para goblins.

Terras dos Goblins. No Reinado, a maior parte vive em cidades humanas — embora exista um grande número de tribos selvagens. É fácil fazer um goblin feliz: ele dorme em qualquer lugar, come qualquer coisa e veste-se de qualquer jeito. Muitos até fazem amizade com ratos e outras pestes, tornando-se druidas urbanos.

Religião. Longe de Lamnor, onde o deus maligno Ragnar é amplamente venerado pelas legiões da Aliança Negra, os goblins procuram divindades menos violentas. O louco Nimb e esperto Hyninn estão entre seus favoritos. Mas em lugares selvagens, alguns oram para Megalokk.

Nomes. Sempre curtos, simples e guturais, uma vez que o idioma goblin não é o mais rico do mundo. **Exemplos:** Krig, Tabo, Tulan, Goku, Kyara, Barak, Galtor.

Aventuras. Nem todo herói gosta de goblins, mas todos reconhecem seu talento natural para agir furtivamente e lidar com engenhos complicados. Goblins corajosos o bastante para viajar com aventureiros são um tanto raros — mas é sempre melhor que ser caçado por eles...

Habilidades de Raça

- +4 Destreza, +2 Constituição, –2 Carisma. Goblins são ágeis e resistentes, mas também rudes.
- Tamanho Pequeno. Goblins recebem +1 na classe de armadura, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Furtividade, mas precisam usar armas menores.
- Deslocamento 9m. Apesar de pequenos, goblins são rápidos. Seu deslocamento é o mesmo de criaturas Médias.
- Visão no Escuro. Goblins (assim como outros goblinoides) podem enxergar no escuro a até 18 metros, apenas em preto e branco. Um goblin ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.
- +4 em testes de Fortitude contra doenças e venenos. Goblins também não precisam fazer testes de Fortitude por ingerir comida estragada.
- +4 em testes de Ladinagem e Ofício (um à escolha do jogador). Goblins estão acostumados a roubar para viver, e têm aptidão natural para engenhocas.

Halflings

Se existe um povo amante do conforto, são os halflings. Tão pequenos em ambição quanto no tamanho, só precisam de boa comida, roupas macias e tocas aconchegantes, onde repousam com família e amigos. São um povo tímido — para gente tão pequena, tudo parece mais ameaçador —, mas mesmo assim amistoso e hospitaleiro.

Personalidade. Os halflings são ligeiros, divertidos e simpáticos, queridos por quase todos os povos. Têm um senso de humor simples, intermediário entre a aspereza e rudeza dos anões e a sutileza dos elfos; adoram pegadinhas e trapaças, mas que não envolvam ferir ou magoar ninguém. Entre amigos, são gentis e observadores, mas nunca atrevidos.

Hospitaleiros ao extremo, halflings não medem esforços para que seus convidados fiquem satisfeitos e confortáveis. Estão sempre procurando pretextos para jogos, diversões e refeições — aliás, mentem com naturalidade espantosa sobre o momento certo para uma nova celebração. Mas sua companhia pode ser enfadonha quando excessivamente contentes ou encharcados de vinho...

Pouca coisa deixa um halfling mais triste que estar sozinho. Trancado em uma masmorra, ele provavelmente fará amizade com ratos e morcegos, ou inventará amigos imaginários.

Aparência. Como sugere o nome, halflings têm metade da altura média de um ser humano — raras vezes ultrapassando 90cm. Têm pés muito peludos e, em geral, não usam calçados de qualquer tipo. A maioria tem cabelos encaracolados, embora não seja a norma. As mulheres são ligeiramente mais baixas e leves, com feições mais delicadas que os homens.

O halfling típico veste roupas leves e práticas, sem deixar o conforto de lado. Gostam de tons castanhos e verdes, para melhor se esconder na floresta em caso de problemas. Mas também não dispensam um ou outro detalhe alegre, como gravatas e fitas de cores vivas.

Relações. Por seu aspecto inofensivo, simpatia e bom humor, halflings são muito queridos (ou pelo menos não incomodados) por quase todos os povos. Sua ausência de ambição também contribui para que não tenham inimigos; halflings não ocupam territórios cobiçados, nem acumulam tesouros mais caros que um ocasional queijo ou vinho raro.

A boa culinária halfling é famosa; as melhores tavernas do Reinado têm cozinheiros desta raça. Eles são também conhecidos como acrobatas, dançarinos e — sem muita surpresa — punguistas. Apesar da fama como ladinos, seus "roubos" são vistos como brincadeiras, e seu sorriso de criança amolece o mais duro guarda de milícia. Desnecessário dizer, muitos deles se aproveitam disso para fazer carreira como ladrões e espiões excepcionais.

Elfos e lefou recebem atenção especial dos halflings; eles acham que todos os membros destas raças são infelizes, e fazem tudo ao alcance para alegrá-los (uma iniciativa sincera e bem intencionada, mas nem sempre acolhida...).

Tendência. A bondade é inerente ao coração dos halflings, sempre ansiosos por ver outros felizes. No entanto, dão pouca importância a normas e leis, nem se incomodam em mentir para evitar aborrecimentos. Caótico e Bondoso é a tendência mais comum para halflings.

Terras dos Halflings. Hongari é a única nação do Reinado com uma grande população halfling — e mesmo ali, os povoados humanos são mais influentes em política. Os demais vivem em vilarejos e tocas, quase sempre localizados em terras que não interessam a mais ninguém.

Halflings quase nunca estão em conflito com qualquer outra raça. Não atacam ninguém, nem costumam ser atacados: vivem sossegados e confortáveis em tocas, não pensando em nada além da próxima refeição, soneca ou cachimbada. Outros formam caravanas errantes, acampando perto de cidades humanas para negociar comida e artesanato com os locais. Halflings vivendo em comunidades de outras raças também não chegam a ser raros.

Religião. Embora não sejam extremamente religiosos, halflings têm grande simpatia pelo brincalhão Hyninn, deus criador da raça. Também prestam homenagem a deuses ligados à natureza, vida e alegria: Allihanna, Lena e Marah. O insano Nimb também figura entre seus favoritos.

Nomes. Halflings têm nomes simples e alegres, quase sempre com apenas duas sílabas, que soam engraçados aos ouvidos de outras raças. **Exemplos:** Bolto, Nanna, Jamil, Osvald, Osborn, Pimbo, Roden, Tildo, Yanna.

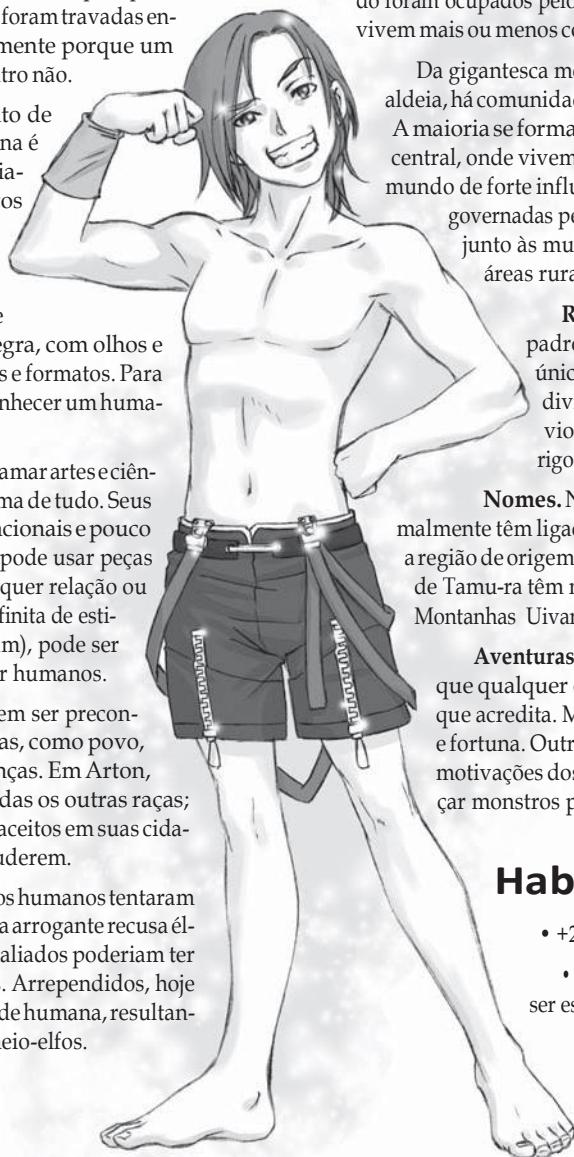
Aventuras. Em vista de seu amor racial por conforto e segurança, o halfling aventureiro é bem raro. Muitos são movidos por curiosidade, pelo desejo de ver coisas novas — para contar à família e amigos mais tarde! Outros são atraídos pelo companheirismo; poucos amigos são mais chegados que equipes de heróis, capazes de dar a vida uns pelos outros.

Habilidades de Raça

- +4 Destreza, +2 Carisma, –2 Força. Halflings são acrobáticos e cativantes, mas fisicamente fracos.
- Tamanho Pequeno. Halflings recebem +1 na classe de armadura, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Furtividade, mas precisam usar armas menores.
- +2 em todos os testes de resistência, por sua sorte incrível.
- +1 em jogadas de ataque com armas de arremesso e fundas. O arremesso de pedras é um esporte popular da raça.
- Para halflings a perícia Atletismo é baseada em Destreza, não em Força.
- +4 em testes de Enganação. Ninguém desconfia de halflings.

Humanos

Com sua inesgotável energia, determinação e ambição, os humanos reinam absolutos em Arton. Variantes em tudo que é possível, eles abraçam todas as devoções, bandeiras e causas — podem tornar-se os mais virtuosos heróis, ou mais cruéis vilões.

Personalidade. Os humanos apresentam todo tipo de personalidade — do mais tímido e introspectivo ao mais gregário e expansivo. Nenhuma divindade, carreira ou objetivo é estranho ou absurdo demais para um humano. Membros de outras raças não entendem como os humanos conseguem ser tão diferentes e imprevisíveis, e por isso acham difícil confiar neles.

Talvez o único traço comum a quase todos os humanos seja sua ambição. O descontentamento eterno, a incapacidade de aceitar as coisas como são. Humanos sempre querem mudar o mundo, ou a si mesmos, para melhor (sendo que esse "melhor" depende das convicções de cada um). Quando acreditam que alguma coisa é certa, são capazes de tudo para provar sua verdade — muitas guerras foram travadas entre povos humanos simplesmente porque um lado acreditava em algo, e o outro não.

Aparência. Sob um ponto de vista racial, a aparência humana é muito intrigante em sua variação. Podem ser quase tão altos quanto minotauros ou quase tão baixos quanto anões, magros como elfos ou gordos como porcos. A pele pode ser muito pálida ou quase negra, com olhos e cabelos nas mais diversas cores e formatos. Para membros de outras raças, reconhecer um humano nem sempre é fácil.

Embora sejam capazes de amar artes e ciências, humanos são práticos acima de tudo. Seus trajes e equipamentos são funcionais e pouco estéticos: uma mesma pessoa pode usar peças de origens variadas, sem qualquer relação ou harmonia. Por sua variedade infinita de estilo (ou pela total ausência de um), pode ser difícil identificar algo feito por humanos.

Relações. Humanos podem ser preconceituosos e intolerantes — mas, como povo, em geral são abertos a diferenças. Em Arton, convivem bem com quase todas os outras raças; membros de outros povos são aceitos em suas cidades para ganhar a vida como puderem.

No passado, em Lamnor, os humanos tentaram fazer amizade com os elfos; foi a arrogante recusa élfica que os condenou, quando aliados poderiam ter ajudado contra os goblinoides. Arrependidos, hoje os elfos fazem parte da sociedade humana, resultando no nascimento de muitos meio-elfos.

Humanos têm boas relações comerciais com anões e halflings. Também usam força de trabalho goblin e qareen. Mas após as guerras táuricas, vários reinos humanos foram forçados a aceitar minotauros como governadores, prefeitos ou xerifes — tornando a presença da raça indesejada, mesmo que em segredo.

Os lefou também são problemáticos. Sabe-se que estão de alguma forma ligados à Tormenta, e por isso são temidos. Um humano bondoso pode, ocasionalmente, acolher um meio-aberrante em necessidade. Mas o povo de uma aldeia é bem capaz de expulsar (ou linchar!) qualquer lefou incapaz de se proteger.

Tendência. Não há tendência típica para humanos. Por sua extrema variação de comportamento, eles podem seguir todo e qualquer caminho. No entanto, aqueles que vivem em sociedade tendem a ser Neutros.

Terras dos Humanos. Arton é povoado principalmente por humanos. Mesmo a recente ocupação táurica tem sido muito mais política que populacional — afinal, não há minotauros suficientes para repovoar o Reinado inteiro. Assim, muitos cargos de comando foram ocupados pelos minotauros, mas as populações humanas vivem mais ou menos como antes.

Da gigantesca metrópole de Valkaria ao menor vilarejo ou aldeia, há comunidades humanas de todos os tipos e tamanhos. A maioria se forma à volta de um castelo, palácio ou templo central, onde vivem os membros da nobreza ou clero — neste mundo de forte influência divina, é normal que cidades sejam governadas pela igreja. Bairros comerciais amontoam-se junto às muralhas dessa estrutura central, enquanto áreas rurais ficam a um ou dois dias de viagem.

Religião. Valkaria, Deusa da Ambição, é a padroeira da raça. No entanto, humanos são o único povo capaz de venerar toda e qualquer divindade possível; sejam nobres, bondosos, violentos ou cruéis, todos os deuses têm clérigos humanos em algum lugar.

Nomes. Não há nomes típicos humanos. Eles normalmente têm ligação com a profissão dos ancestrais ou com a região de origem, mas podem ser muito variados — nativos de Tamu-ra têm nomes muito diferentes dos bárbaros das Montanhas Uivantes.

Aventuras. A ambição humana leva este povo, mais que qualquer outro, a buscar o impossível e lutar pelo que acredita. Muitos vivem aventuras em busca de fama e fortuna. Outros, em defesa de suas crenças pessoais. As motivações dos humanos para explorar masmorras e caçar monstros podem variar tanto quanto eles próprios.

Habilidades de Raça

- +2 em duas habilidades à escolha do jogador.
- 2 perícias treinadas extras, que não precisam ser escolhidas entre suas perícias de classe.
- 2 talentos adicionais à escolha do jogador.

Lefou

A mácula da Tormenta sobre Arton tem sido cada vez maior. Não apenas cresce o número de áreas infestadas, mas também a influência do povo da Tormenta — os estranhos *lefeu* — além de suas fronteiras. Talvez a face mais assustadora dessa influência seja o surgimento dos lefou, os meio-demônios da Tormenta.

Personalidade. O povo da Tormenta destruiu, há milênios, as barreiras entre os indivíduos. Em sua realidade nativa eles não existem como pessoas singulares, fazem parte de um todo. Não conseguem nem perceber a diferença entre eles e outros povos.

Aqueles nascidos com o sangue da Tormenta carregam parte disso: todo lefou odeia a solidão. São ansiosos, desesperados por estar na companhia de outros, fazer parte de algo maior. São muito ligados aos amigos, mas também capazes de odiar profundamente seus inimigos — pois acham a simples ideia de um "adversário" difícil de suportar.

Descrição Física. Neste mundo de grande variedade racial, é difícil identificar um lefou visualmente. Eles são idênticos à raça dos pais, apenas um pouco mais altos e magros que a média. No entanto, por sua natureza como aberração, todo lefou tem alguma deformidade física, muitas vezes considerada apenas um defeito de nascença.

Mesmo quando um lefou mantém sua deformidade escondida, ainda resta *algo* perturbador em sua aparência, *algo* que ninguém consegue identificar — mas todos sabem que está ali.

Relações. Nascidos entre humanos, elfos ou meio-elfos, os lefou não costumam ter problemas em relacionar-se com estas raças. Em muitos casos eles jamais chegam a saber de sua verdadeira natureza, porque a existência dos lefou ainda é pouco conhecida.

Um lefou aprecia companhia, vivendo bem em cidades. Identificam-se melhor com os humanos, por sua ambição e descontentamento. Mas não gostam de pessoas rígidas, inflexíveis ou intolerantes, como anões e minotauros.

Tendência. A herança alienígena torna o comportamento lefou errático, inconstante — eles acham difícil agir contra suas convicções pessoais ou abrir mão de qualquer vantagem. Também é raro ver um lefou bondoso: a mácula em seu sangue é forte, e aberrações não são gentis. Caótica e Neutra é a tendência padrão dos lefou.

Terras dos Lefou. Os lefou existem há algum tempo, mas foram descobertos apenas recentemente — porque têm a aparência quase exata de humanos, elfos ou meio-elfos comuns. Ninguém sabe o que causa seu nascimento. Eles podem ocorrer nas vizinhanças de uma área de Tormenta, mas também em qualquer outro ponto do Reinado e além. E podem nascer em famílias onde nunca, ninguém teve qualquer contato com a Tormenta.

Os lefou não têm terras próprias. Eles são (até onde se sabe) poucos e dispersos, em número insuficiente para formar comunidades, e também não possuem cultura ou modo de vida próprio.

Religião. Os lefou não têm uma divindade patrona, sendo raro que decidam cultuar qualquer membro do Panteão. Muitos acabam liderando cultos à própria Tormenta. Outros, mais raros, identificam-se com a ambição de Valkaria, a crueldade de Megalokk ou a loucura de Nimb.

Nomes. Embora recebam nomes conforme a raça e cultura dos pais, é comum que os lefou inventem novos nomes, compostos de sílabas desconexas — ou então epítetos grandiosos. **Exemplos:** Haruulk, Yrrizevak, Mar'drull, Estrela Sangrenta, Trovão Afiado, Furacão da Glória.

Aventuras. A busca por respostas, que norteia toda a sociedade lefeu, existe também nos lefou. São pessoas inquietas, insatisfeitas com a mediocridade, sempre buscando algo além. São arrojados por natureza: inventores, exploradores, estudiosos e pioneiros — neste aspecto, são muito parecidos com os humanos. Por isso é extremamente comum que sigam carreira como aventureiros.

Habilidades de Raça

• +2 em duas habilidades à escolha do jogador (exceto Carisma). Lefou têm habilidades acima da média, mas têm problemas de identidade e raramente se destacam em situações sociais.

• Monstro. Um lefou não é considerado humano ou humanoide, sendo imune a magias e efeitos que afetam apenas estas criaturas.

• Visão no escuro. Um lefou ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão. Lefou enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.

• 2 talentos da Tormenta adicionais. O lefou não perde pontos de Carisma por estes talentos (mas perde se adquirir outros).

• Deformidade. Todo lefou tem algum defeito físico que, embora desagradável aos olhos, confere certa vantagem. O jogador deve escolher uma entre as seguintes.

Articulações flexíveis: +4 em testes de Acrobacia.

Dedos rígidos: deslocamento de escalada 4,5m.

Dentes afiados: +4 em testes de Intimidação.

Mãos membranosas: deslocamento de natação 4,5m.

Olhos vermelhos: +4 em testes de Percepção.

Pele rígida: classe de armadura +1.

• Afinidade com a Tormenta. Um lefou jamais recebe níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes. Ele ainda pode receber níveis negativos de outras formas.

Minotauros

Eles são o povo de Tauron, o Deus da Força e autoproclamado líder do Panteão. São uma raça guerreira e orgulhosa, que venera a força física. Acreditam que seu papel no mundo é proteger e governar os mais fracos.

Personalidade. Minotauros são valentes, arrogantes e fanfarrões por natureza. Mas são também responsáveis, prontos a lutar por aqueles que reconhecem sua soberania. Sabem tratar outros seres com respeito e dignidade — desde que tenham sua superioridade valorizada. "Fraco" é possivelmente o pior insulto que um minotauro poderia receber.

Os filhos de Tauron podem ser violentos, mas estão longe de ser bárbaros ou ignorantes. Suas artes e ciências são avançadas, e suas táticas militares, impecáveis. São também apaixonados por esportes e disputas, sobretudo combates de arena.

Minotauros têm grande senso de honra em combate, não atacando adversários em desvantagem. Também não montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos (ou pés).

Aparência. Minotauros têm em média 1,90m de altura, com corpos musculosos e cabeças bovinas. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é uma regra geral. A pele é grossa, quase couro, e revestida de pelagem — que pode ser muito rala ou densa, conforme o clima na região ou época do ano. Não existem minotauros fêmeas; eles acasalam com humanas, elfas ou qareen. O bebê vai pertencer à raça da mãe quando menina, ou será minotauro quando menino.

Branco, vermelho e dourado são suas cores favoritas. Na vida diária vestem togas, deixando à mostra os braços, ombros e parte do peito. Aqueles treinados no uso de armaduras as ostentam com orgulho.

Relações. O modo de vida táurico e suas relações com outros povos sempre foram razão de polêmica. Minotauros acreditam que o forte deve governar o fraco, e o fraco deve respeito e obediência ao forte. Por isso, acham que subjugar outras raças é algo natural. E por sua dependência de fêmeas humanoides para a reprodução, seus haréns de escravas não são apenas luxúria — mas uma necessidade.

Tendência. Minotauros são honrados, sinceros e leais em suas promessas. Podem ser generosos em sua proteção aos fracos, ou tirânicos ao exigir obediência. Leal e Neutra é a tendência típica para a raça.

Terras dos Minotauros. Tapista sempre foi a nação de maior poderio militar no Reinado, forçando os demais reinos a aceitar suas práticas escravistas. Hoje, a situação consegue ser ainda pior.

Um incidente em um pequeno e afastado reino deflagrou as Guerras Táuricas. Já abalado por outros conflitos — como a recente investida das forças de Arsenal —, o Reinado não teve como resistir ao avanço dos minotauros. O antigo imperador-rei foi deposto e o Reinado, dividido. Hoje, os reinos do oeste são governados pelo Imperador Aurakas, enquanto os reinos do leste estão sob comando de *Lady* Shivara Sharpblade, heroína de guerra e antiga regente de Trebuck. Levando em conta o machismo da sociedade táurica, é fácil imaginar a tensão faiscando entre os dois...

Em quase todas as grandes cidades do oeste, cargos de autoridade são hoje ocupados por minotauros, e a ordem é mantida por xerifes. Para algumas comunidades, pouco mudou; apenas recebem visitas ocasionais de um inspetor. Em outras, legionários patrulham as ruas e castigam qualquer rebeldia.

Religião. Tauron, novo líder do Panteão, é o indiscutível deus favorito da raça. Mas alguns também devotam-se a deuses guerreiros como Azgher, Khalmyr, Keenn e ftyatis.

Nomes. Nomes táuricos terminam em "s", e a grande maioria termina em "ius". **Exemplos:** Artorius, Caius, Horatius, Lucius, Maximus, Petronius, Tiberius.

Aventuras. Minotauros tornam-se aventureiros pela chance de proteger seus companheiros, ou para testar sua força contra oponentes poderosos. Muitos também são movidos pelo interesse em acumular tesouros para comprar um belo harém de esposas.

Habilidades de Raça

- +4 Força, +2 Constituição, –2 Carisma. Minotauros são fortes e resistentes, mas também arrogantes e teimosos.
- Classe de armadura +1. Minotauros têm couro rígido.
- Minotauros possuem um ataque natural de chifres (1d6, crítico x2, perfuração). Um minotauro pode realizar um ataque adicional por rodada com os chifres, mas provoca uma penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo este).
- Faro. Minotauros recebem +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, e também detectam automaticamente a presença de criaturas a até 9m.
- Lógica labiríntica. Minotauros têm excelente senso de direção, e recebem +8 em testes de Sobrevivência para não se perder.
- Medo de altura. Se estiver a 3m ou menos de uma queda de 3m de altura ou mais, um minotauro sofre penalidade de –4 em suas jogadas e testes. Ele também não pode realizar nenhuma ação que dependa de concentração, como lançar magias.

Qareen

Também conhecidos como meio-gênios, os qareen são descendentes de humanos e seres mágicos — não necessariamente gênios, mas também fadas, ninfas e outros. Os qareen proliferam neste mundo abençoado por Wynna, a bela Deusa da Magia.

Personalidade. Qareen descobrem cedo que são diferentes (*superiores*, na opinião de alguns). Muitos acabam se tornando arrogantes e intolerantes, subestimando todos ao redor. Mesmo os mais bondosos não escondem sua pena (ou desprezo) por aqueles não abençoados com o sangue mágico de Wynna.

No entanto, esse senso de superioridade pode vir acompanhado de grande generosidade. Quase todo qareen é sempre disposto a ajudar, ansioso por emprestar seus poderes para aqueles que considera "amigos desafortunados". Até estranhos podem conseguir seus favores sem muito esforço.

Aparência. Qareen lembram humanos de boa aparência, sendo difícil saber a diferença apenas pelo olhar. No entanto, todos eles trazem em alguma parte do corpo (em geral no peito ou costas) uma espécie de grande tatuagem, lembrando um diagrama arcano.

Chamada entre eles de Marca de Wynna, a tatuagem brilha intensa quando exposta a *detectar magia*, mesmo através de roupas e armaduras. Também brilha sempre que o meio-gênio lança uma magia qualquer. A Marca permite identificar a qual elemento um meio-gênio pertence, com um teste de Conhecimento (arcano) contra CD 20.

Qareen não tentam cobrir ou esconder a Marca. Os homens apreciam calças folgadas e torso nu, enquanto as mulheres vestem-se como odaliscas.

Relações. Qareen podem ser irritantes por lembrar, o tempo todo, como são especiais e favorecidos por Wynna. Exceto por esse fato, costumam ser bons companheiros, sempre prestativos e acolhedores. Talvez como herança de seus ancestrais, eles gostam de "atender desejos" — um meio-gênio fica mais feliz em prestar favores que em recebê-los.

Meio-gênios gostam de elfos, mas preferem evitar os anões e sua intolerância à magia. Pode ser divertido observar um "duelo de hospitalidade" entre um qareen e um halfling.

Tendência. Por sua generosidade natural, qareen tendem a ser bondosos — mas a arrogância, intolerância e senso de superioridade também podem levá-los a um comportamento maligno. Geralmente são honrados e cumprem a palavra. Leal e Bondoso é a tendência típica dos qareen.

Terras dos Qareen. A raça forma comunidades próprias apenas no reino planar de Magika, onde há cidades povoadas por meio-gênios. No plano material é mais comum que vivam em povoados humanos. Preferem a agitação das cidades, onde pessoas com poderes mágicos são comuns.

Religião. Quase todo qareen tem profunda paixão ou devoção pela Deusa da Magia, que eles consideram sua mãe legítima. Muitos que se tornam clérigos preferem essa divindade, embora alguns escolham deuses ligados a seu próprio elemento.

Nomes. O nome verdadeiro de um qareen, concedido pela deusa, é revelado pela Marca de Wynna (Conhecimento, arcano CD 25). Esse nome muitas vezes termina com um "d" mudo. **Exemplos:** Mushid, Ahad, Kirud, Ahamed, K'med... e Talud, um nome especialmente comum, que leva muitos a imaginar se o Mestre Máximo da Magia não seria na verdade um membro desta raça.

Aventuras. Meio-gênios gostam de usar sua mágica para ajudar pessoas; esta é sua principal razão para viver aventuras. Emprestam seu "poder obviamente superior" a grupos de "pobres heróis desgraçados." Mas também existem aqueles que caçam monstros ou tesouros por razões pessoais.

Habilidades de Raça

• +4 Carisma, +2 Inteligência, –2 Sabedoria. Qareen são atraentes, simpáticos e brilhantes, embora um pouco ingênuos.

• +4 em testes de Identificar Magia. A natureza mágica dos meio-gênios faz com que eles entendam melhor o funcionamento da magia.

• Desejos. Uma vez por dia, o qareen pode lançar uma magia sem pagar PM (ou sem esquecê-la), mas apenas se fizer isso na mesma rodada em que alguém tiver lhe pedido.

"Fazer um desejo" ao meio-gênio é uma ação livre. Em combate, isso significa que o qareen deve aguardar pela iniciativa de quem vai fazer o pedido para poder lançar a magia (que tem tempo de conjuração normal).

O qareen não tem a obrigação de conjurar magias contra a própria vontade, mesmo que alguém peça.

• Pequenos desejos. Mesmo que não pertença a uma classe conjuradora, um qareen pode lançar todos os truques (magias arcanas de nível 0) presentes neste livro. No entanto, ele só pode lançar estes truques quando outra pessoa pede.

• Um qareen pode lançar a magia *voo* uma vez por dia.

• Conforme sua descendência, um qareen tem resistência especial contra as seguintes formas de ataque:

Água: resistência a ácido e frio 5.

Ar: resistência a eletricidade e sônico 5.

Fogo: resistência a fogo 5.

Terra: redução de dano 3/cortante ou perfurante.

Luz: resistência a eletricidade 10.

Trevas: resistência a ácido e energia negativa 5. "Energia negativa" é provocada por efeitos e magias necromânticos (como *infligir ferimentos*).

Outras Raças

As raças a seguir não são especialmente importantes ou influentes em Tormenta, mas são apresentadas para oferecer mais opções para os jogadores.

Gnomos

Gnomos medem cerca de 1m de altura. São ligeiramente aparentados aos anões, mas ainda menores e menos robustos. Muitos têm orelhas pontiagudas, e quase todos cultivam barbas curtas e bem cuidadas. Gostam de roupas coloridas e joias.

Gnomos tendem a ser rabugentos e reclusos, preferindo a solidão de suas tocas a qualquer companhia. Muitos, no entanto, apaixonam-se pelas grandes cidades dos humanos e ali encontram seu lugar — geralmente como estudiosos, alquimistas, engenheiros, inventores ou magos ilusionistas, as maiores aptidões da raça. São muito raros aqueles que decidem ser aventureiros.

Quase nunca um gnomo entrará em combate voluntariamente. Diante desse tipo de situação, eles preferem fugir ou enganar o inimigo com truques ou magias. Mesmo os magos gnomos mais poderosos evitam ferir seus oponentes sempre que possível, buscando outra alternativa para detê-los.

Não existem gnomos nativos em Arton, mas eles podem chegar de outros mundos. O representante mais célebre da raça é Lorde Niebling, atualmente residente no Palácio Imperial de Valkaria; as ideias e engenhos trazidos por este gnomo estão provocando uma revolução tecnológica no Reinado.

Assim, Lorde Niebling é conhecido como "o único gnomo de Arton". Claro que outros gnomos ocasionalmente chegam aqui, mas é raro que consigam se tornar tão ilustres. Na verdade, quando você alega ser um gnomo, corre o risco de ser tomado como "mais um farsante tentando se fazer passar por Lorde Niebling".

Habilidades de Raça

• +4 Inteligência, +2 Constituição, –2 Força. Gnomos são inteligentes e resistentes, mas também fracos.

• Tamanho Pequeno. Gnomos recebem +1 na classe de armadura, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Furtividade, mas precisam usar armas menores.

• Visão na Penumbra. Um gnomo ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Gnomos podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

• +4 em testes de Intuição e Ofícios (alquimia). Gnomos são perspicazes e familiarizados com ilusões e poções.

• Classe de armadura +4 contra adversários de tamanho Grande ou maior.

• Gnomos podem se comunicar com animais livremente. Veja a descrição da magia *falar com animais.*

• Um gnomo com Carisma 10 ou mais pode lançar as seguintes magias livremente: *globos de luz, som fantasma, prestidigitação.*

Meio-Elfos

Em outros mundos de fantasia, elfos vivem afastados dos humanos, isolados e misteriosos em suas florestas. Qualquer envolvimento entre as duas raças é incomum. E o nascimento de meio-elfos, um evento raro.

Tormenta não é assim. Seus elfos não têm comunidades próprias, nem uma posição de nobreza ou altivez que pudesse contrastar com os "mestiços". Vivem imersos na sociedade humana, tentando ser aceitos — cruzamentos entre as raças são constantes, e o nascimento de elfos "puros" é exceção, não a regra. Eles ocupam o mesmo papel dos meio-elfos em outros jogos. Portanto, em Arton, não faz muito sentido tê-los como raças separadas.

Em termos de jogo, elfos e meio-elfos são iguais, com os mesmos traços raciais. Humanos e outras raças quase não conseguem notar a diferença; apenas um elfo sabe dizer se outro elfo é puro ou não.

No entanto, talvez você prefira meio-elfos diferenciados — como já ocorria em edições anteriores de Tormenta. Eles podem ser ainda mais trágicos e frustrados que os elfos puros, nascidos da violência. Ou então mais perseverantes, adaptáveis e menos ligados ao passado: criados em famílias humanas normais, adotam atitude positiva e simbolizam a superação da tragédia élfica.

Se quiser, use as seguintes regras para meio-elfos.

Habilidades de Raça

• +2 Destreza, +2 em outra habilidade à escolha do jogador (exceto Constituição).

• Visão na Penumbra. Um meio-elfo ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Meio-elfos podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

• 1 talento bônus à escolha do jogador.

• 1 perícia treinada extra, que não precisa ser escolhida entre suas perícias de classe.

• +2 em testes de Vontade contra encantamentos.

• +2 em testes de Identificar Magia e Percepção.

Meio-Orcs

Um orc é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Orcs costumam ser mais comuns em regiões remotas, como as Montanhas Sanguinárias, mas eles também existem em Lamnor — e muitos agora fazem parte das forças da Aliança Negra, no papel de mineradores: eles abastecem as tropas com metal para suas armas e armaduras.

Embora isso seja raro, algumas vezes uma tribo orc estabelece relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou

aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de meio-orcs. Um meio-orc nasce do cruzamento de um orc com outra criatura humanoide. Isso acontece principalmente com casais de orcs e humanos, goblins ou hobgoblins.

A aparência de um meio-orc é apenas um pouco melhor que um orc puro, mas em terras humanas eles ainda podem se fazer passar por "humanos grandes e feios". Ao contrário dos meio-elfos, meio-orcs em geral são revoltados com sua origem e não querem "pertencer" a lugar nenhum.

Habilidades de Raça

- +2 Força, +2 em outra habilidade à escolha do jogador (exceto Inteligência e Carisma).
- Visão no Escuro. Meio-orcs podem enxergar no escuro a até 18 metros, apenas em preto e branco. Um meio-orc ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.
- Meio-orcs recebem Duro de Matar como um talento adicional.
- +4 em testes de Intimidação. Meio-orcs são ameaçadores.

Capítulo 3
Classes

Saímos da taverna, e Flappo parecia bem determinado a descobrir mais sobre mim. Segundo ele, era impossível que eu fosse apenas um pergaminho em branco — em especial se havia alguém me caçando. Ele queria encontrar minhas habilidades, meus conhecimentos.

— Com certeza há alguma coisa aí dentro, rapaz! — ele disse, apontando para minha cabeça. — Precisamos descobrir o quê.

Mais uma vez abrindo caminho pela multidão, entramos em ruelas estreitas e sinuosas. O bom humor de Flappo aos poucos mudou para um ar atento e experiente.

— Para onde estamos indo? — eu disse.

— Para um lugar onde um homem pode descobrir sobre si mesmo — Flappo piscou um olho para mim.

Eu já estava perdido no labirinto urbano. Flappo entrou em um beco, eu o segui. Parou um momento, dando tragadas no charuto. Examinou uma parede de pedra coberta de limo, logo atrás de um monte de lixo. Estreitou os olhos, decidiu-se por uma seção da parede. Bateu algumas vezes na pedra com os nós dos dedos, em um ritmo característico. Ouvi batidas em resposta. Uma das pedras se moveu, revelando uma pequena abertura, e Flappo disse algumas palavras em idioma que não compreendi.

— Sozinho? — disse uma voz do outro lado.

— Trago um amigo — disse Flappo. — Não se preocupe. Eu me responsabilizo por ele.

Então, um grande pedaço da parede se desprendeu e deslizou, revelando ser uma porta disfarçada. Flappo fez sinal para segui-lo, e entramos. Havia um anão de longas barbas negras e um minotauro alto guardando a entrada pelo lado de dentro. Flappo cumprimentou-os com um sorriso, mas ambos estavam de cara fechada.

Segui, impelido por meu amigo. Passamos por um corredor iluminado apenas por tochas esparsas. Descemos uma longa escadaria, e comecei a ouvir o farfalhar de uma multidão gritando ao longe. À medida que continuamos, o barulho ficava mais alto.

Por fim, a escadaria desembocou em um enorme salão. Arquibancadas de pedra cercavam uma espécie de palco rebaixado. Entre cem e duzentas pessoas falavam alto, gritavam, xingavam ou comemoravam o final de uma luta entre dois gladiadores.

Eu estava em uma arena.

— O que... — comecei.

— Não se preocupe, rapaz. Ninguém vai matá-lo aqui. Você não queria descobrir sobre si mesmo?

— Na verdade, você sugeriu isso.

— Tem razão! — ele riu. — Mas não deixa de ser uma boa ideia, então você deveria me agradecer. De qualquer forma, o melhor modo de descobrir sobre você é com uma boa briga. Vamos escolher suas armas.

Flappo me arrastou para uma grande sala atrás das arquibancadas. Era um depósito. Dois qareen estavam lá, examinando objetos em enormes prateleiras. Havia armas, arma-

duras, escudos. E pergaminhos, varinhas, cajados entalhados. Havia arcos e flechas, vestes negras de couro, e símbolos sagrados de deuses que eu ainda não conhecia.

— Todo tipo de gente luta nesta arena — disse Flappo. — Guerreiros, magos, clérigos... E até alguns malucos que nem precisam dessas coisas, lutam sem armas ou armaduras. Então fique à vontade, escolha o que lhe parecer mais natural. E você vai encontrar a si mesmo.

Examinei as varinhas e cajados, com suas cores vivas e runas impressionantes. Eram chamativos, pareciam emanar poder, mas não achei que soubesse usá-los. Olhei os símbolos sagrados, mas nenhuma daquelas divindades me despertava devoção, por enquanto. Havia conjuntos de adagas, cordas e equipamento de escalada — que eu não imaginava como poderiam ser úteis em uma arena.

— O que você escolheria? — perguntei.

— Sou o que você pode chamar de ladrão, meu jovem — sorriu Flappo. Viu meus olhos arregalados, e tratou de completar. — Fique tranquilo, não vou afanar sua bolsa, mesmo porque você não tem uma. Sou apenas alguém que prefere ficar fora das vistas e usar os miolos, em vez de chutar portas e quebrar cabeças. Eu escolheria isto — indicou as adagas e capas negras.

Flappo me explicou como, mesmo em um lugar aberto como a arena, sabia esconder-se do oponente e atacar de surpresa. Eu não me achava capaz daquilo. Pousei os olhos sobre uma espada longa e um escudo sólido. Peguei a arma, testei seu peso. Ensaiei alguns golpes no ar.

— Você é um guerreiro! — meu amigo aplicou tapinhas em meu braço, como se dando parabéns. — Eu devia saber. Vamos testar suas capacidades, então.

Deixamos o depósito rumo à arena. Sem pensar muito, fui até o centro sob a gritaria da plateia. Meu oponente logo surgiu: um elfo alto e magro, de passos leves, armado com arco e flecha.

Ergui o escudo, preparei a espada.

E de novo, um estrondo. Virei-me. Uma parede atrás de mim ruía. Pelo rombo enorme, vinha um monstro.

• • • • • • • • • •

Uma classe é como uma profissão. Ela representa a forma que o personagem escolheu para enfrentar os perigos do mundo e perseguir seus objetivos — seja com armas, perícias ou magias. A classe é a característica mais importante de um personagem, define qual papel ele terá no grupo de aventureiros.

Este livro contém treze classes de personagem.

Bárbaro (Bbr): um lutador poderoso e brutal, que usa fúria e instintos para destruir seus inimigos.

Bardo (Brd): um artista errante e faz-tudo versátil, sempre com a solução certa para a ocasião certa.

Clérigo (Clr): servo das muitas forças divinas que atuam em Arton, recebendo poderes mágicos em troca.

Druida (Drd): guardião do mundo natural e devoto das forças selvagens, sejam naturais ou monstruosas.

Feiticeiro (Fet): herdeiro de uma linhagem arcana, com dom natural para a magia.

Guerreiro (Gue): o especialista supremo em técnicas de combate com armas e armaduras.

Ladino (Lad): aventureiro cheio de truques, confiando mais em agilidade e esperteza que em força bruta.

Mago (Mag): um sábio estudioso das artes arcanas, e senhor de grandes poderes.

Monge (Mng): artista marcial, mestre do combate desarmado e técnicas secretas.

Paladino (Pal): campeão do bem e ordem, o perfeito soldado dos deuses.

Ranger (Rgr): caçador de monstros e mestre da sobrevivência em áreas selvagens.

Samurai (Smr): herdeiro de tradições milenares e portador de espadas ancestrais.

Swashbuckler (Swb): lutador inconsequente e galante, que se aventura pela emoção do perigo.

Nível de Personagem

O nível de um personagem representa sua experiência. Todos os personagens jogadores de Tormenta começam suas aventuras em 1º nível, e então ganham mais níveis conforme vivem aventuras. Quanto maior o nível de um personagem, mais poderoso ele é.

Nível de experiência não tem ligação com idade, estudo ou treino. Um veterano poderia treinar décadas em uma ordem de cavalaria, e mesmo assim continuaria sendo um guerreiro de 1º nível. Por outro lado, um jovem monge poderia abandonar o mosteiro, vencer grandes perigos e chegar a 10º nível em poucos anos.

Para cada desafio vencido, um personagem é premiado com pontos de experiência (XP), conforme a tabela. Acumulando certo número de pontos, o personagem ganha mais um nível.

Benefícios por Nível

A tabela na página seguinte diz algumas coisas que mudam em seu personagem quando ele ganha níveis. Além destes benefícios, você também ganha mais pontos de vida, aumenta seu bônus base de ataque e ganha novas habilidades de classe — veja mais sobre isso na descrição de cada classe.

Nível do Personagem: este é o nível do personagem, às vezes também chamado "nível de experiência".

Pontos de Experiência (XP): a quantidade de pontos de experiência que você deve acumular para chegar a este nível. Naturalmente, um personagem de 1º nível começa com 0 XP.

Graduações em Perícias: o personagem usa o número antes da barra em testes de perícias nas quais é treinado, e o número depois da barra para perícias nas quais não é treinado. Por exemplo, no 3º nível (+6/+1), você recebe +6 em perícias treinadas e +1 em todas as outras. Veja mais sobre perícias no Capítulo 4.

Talentos: todo personagem recebe um talento no 1º nível e a cada dois níveis seguintes (ou seja, todos os níveis ímpares). Veja mais sobre talentos no Capítulo 5.

Benefícios por Nível de Personagem

Nível de Personagem	Pontos de Experiência	Graduações em Perícias	Talentos	Aumentos de Habilidade	Bônus na CA, Resistências e Dano
1º	0	+4/+0	1	—	+0
2º	1.000	+5/+1	—	1	+1
3º	3.000	+6/+1	2	—	+1
4º	6.000	+7/+2	—	2	+2
5º	10.000	+8/+2	3	—	+2
6º	15.000	+9/+3	—	3	+3
7º	21.000	+10/+3	4	—	+3
8º	28.000	+11/+4	—	4	+4
9º	36.000	+12/+4	5	—	+4
10º	45.000	+13/+5	—	5	+5
11º	55.000	+14/+5	6	—	+5
12º	66.000	+15/+6	—	6	+6
13º	78.000	+16/+6	7	—	+6
14º	91.000	+17/+7	—	7	+7
15º	105.000	+18/+7	8	—	+7
16º	120.000	+19/+8	—	8	+8
17º	136.000	+20/+8	9	—	+8
18º	153.000	+21/+9	—	9	+9
19º	171.000	+22/+9	10	—	+9
20º	190.000	+23/+10	—	10	+10

Aumento de Habilidade: no 2º nível, e a cada dois níveis seguintes (ou seja, todos os níveis pares), um personagem ganha um ponto de habilidade.

Bônus na CA, Resistências e Dano: um herói experiente aprende a proteger-se melhor dos perigos, e também a lutar melhor. Todo personagem soma metade de seu nível (arredonde para baixo) à sua classe de armadura, testes de resistência, e jogadas de dano — seja com armas, magias ou qualquer habilidade especial.

Multiclasse

Quando sobe de nível, em vez de ganhar as habilidades do próximo nível da sua classe, você pode escolher ganhar um nível em uma classe diferente. Isso é conhecido como "multiclasse". Em poucas palavras, personagens multiclasse ganham mais versatilidade, em troca de perder um pouco de poder bruto.

Por exemplo, um ladino de 3º nível arrepende-se da vida de crimes e resolve louvar Khalmyr, o Deus da Justiça. Quando acumula 6.000 XP (suficiente para o 4º nível), em vez de se tornar um ladino de 4º nível, ele pode ganhar um nível de clérigo, tornando-se um ladino 3/clérigo 1. Esse personagem tem as habilidades de um ladino de 3º nível, e também de um clérigo de 1º nível.

Nível de personagem é a soma dos níveis de todas as suas classes. Então o ladino é um personagem de 4º nível (três níveis de ladino mais um nível de clérigo). Use o nível de personagem para os efeitos da tabela desta página (talentos, aumentos de habilidade, etc.).

Mas *nível de classe* são apenas os níveis do personagem naquela classe. Nesse caso, use a tabela da classe escolhida (veja nas páginas seguintes). Um guerreiro 3/ladino 2 é um personagem de 5º nível — mas *não* um guerreiro de 5º nível, e nem um ladino de 5º nível.

Pontos de Vida: um personagem multiclasse só ganha os PV iniciais da primeira classe que escolheu. Por exemplo, um mago que ganha um nível de guerreiro recebe mais 5 pontos de vida, e não 20 — mesmo sendo este seu primeiro nível de guerreiro.

Perícias e Talentos: quando ganha um nível em uma classe nova, você ganha uma perícia *ou* um talento da lista da nova classe, à sua escolha.

Bônus Base de Ataque: some os bônus base de ataque de cada classe. Por exemplo, um bárbaro 4/druida 3 tem bônus base de ataque +6 (+4 pelos quatro níveis de bárbaro e +2 pelos três níveis de druida).

Pontos de Magia: pontos de magia ganhos por diferentes classes não se acumulam. Por exemplo, um personagem com níveis de mago e clérigo deve usar apenas os PM ganhos por níveis de mago para memorizar suas magias arcanas, e apenas os PM ganhos por níveis de clérigo para memorizar suas magias divinas.

Bárbaro

Um selvagem que vaga pelas selvas. Um lutador brutal dos desertos inclementes. Um caçador das montanhas geladas. Um truculento brigão das ruas. O bárbaro pode ser qualquer um deles, e muitos mais.

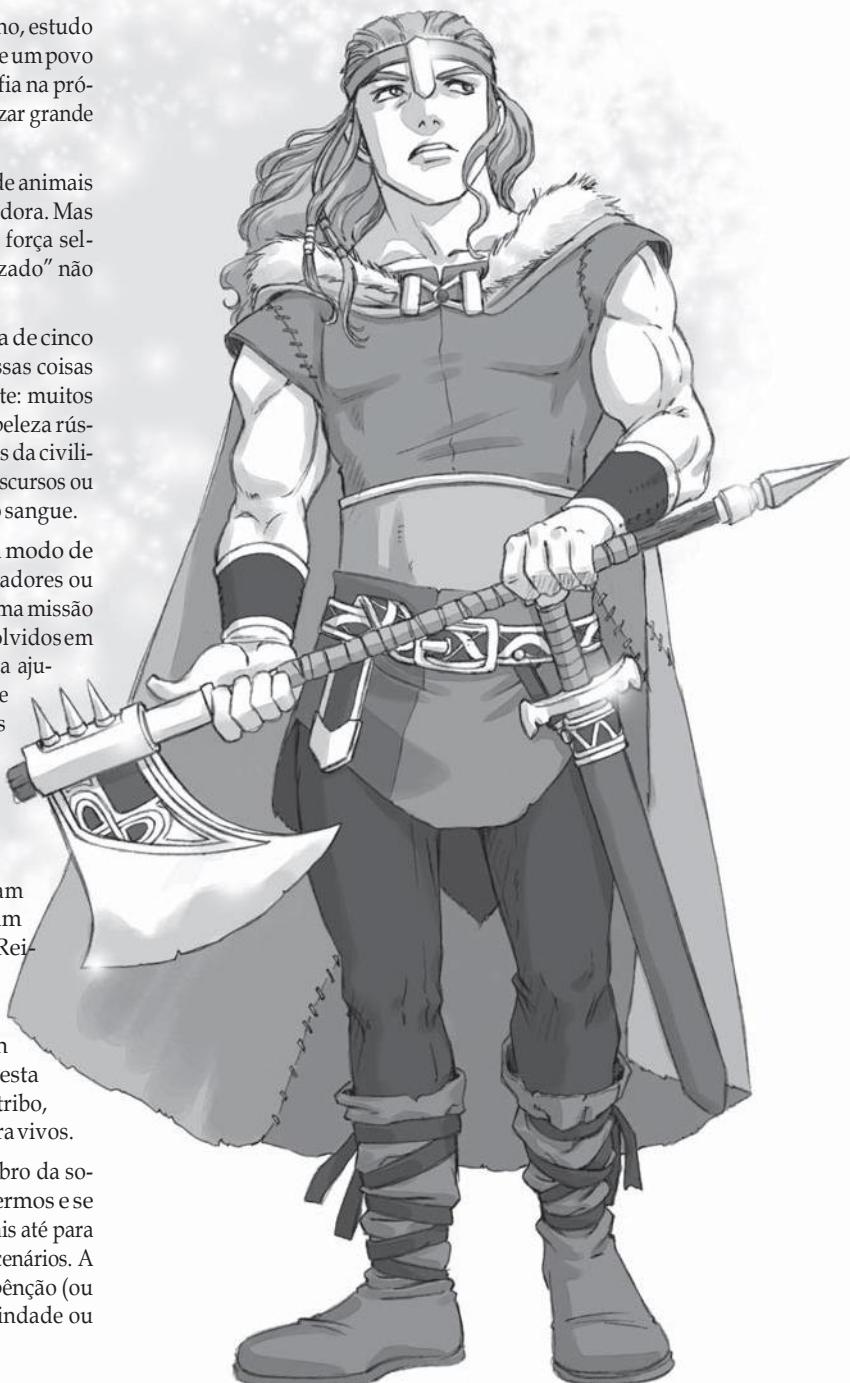
A vastidão territorial do Reinado nunca será totalmente civilizada. Metrópoles orgulhosas crescem aqui e ali, fazendas e pastos cercam povoados, mas a maior parte do mundo permanece inexplorada. Nessas terras selvagens e infestadas de feras, apenas povos bárbaros sobrevivem — em aldeias, vilas ou grupos errantes.

O bárbaro é um mestre do combate, mas sem o treino, estudo ou refinamento dos guerreiros da civilização. Membro de um povo primitivo ou ligado aos velhos costumes, o bárbaro confia na própria força e resistência para vencer, sendo capaz de canalizar grande fúria para dizimar seus inimigos.

Armado com machado ou lança, vestido em peles de animais ou coberto de tatuagens, o bárbaro é uma figura ameaçadora. Mas também é um companheiro fiel. Sua fúria invoca uma força selvagem, primitiva, que o assim chamado "homem civilizado" não consegue imitar.

Eles não sabem ler ou escrever, nem contar acima de cinco (os dedos de uma mão), e gargalham de quem julga essas coisas importantes. Mas nem todo bárbaro é rude ou ignorante: muitos podem ser nobres, orgulhosos e sábios, donos de certa beleza rústica e carisma animal. O bárbaro não conhece as sutilezas da civilização, mas tem a sabedoria primordial. Pode não fazer discursos ou entoar palavras doces, mas fala a língua do combate e do sangue.

Aventuras. Para os bárbaros, aventurar-se é um modo de vida. Em seus povos, eles costumam ser os maiores lutadores ou caçadores. Muitos partem para conhecer o mundo em uma missão para suas tribos, ou num rito de passagem. Uma vez envolvidos em um grupo de aventureiros, os bárbaros aventuram-se para ajudar seus amigos. Caso decidam viver na civilização, existe muito pouco que possam fazer além de enfrentar perigos que amedrontam o povo comum.

Tendência. Bárbaros podem ser Bondosos, Malignos ou Neutros, mas nunca Leais. Seu espírito livre não se prende a regulamentos e artifícios da civilização.

Religião. Bárbaros Bondosos ou Neutros costumam cultuar Allihanna ou Oceano (ambos na forma de um poderoso totem animal, como o Grande Urso ou o Rei-Tubarão). Bárbaros Malignos muitas vezes são devotos de Megalokk ou Ragnar.

Histórico. Muitos dos povos bárbaros de Arton foram dizimados pela "civilização". Um membro desta classe pode ser um dos últimos sobreviventes de sua tribo, buscando vingança ou apenas manter seus ideais e cultura vivos.

A fúria bárbara também pode surgir em um membro da sociedade civilizada, fazendo com que ele fuja para os ermos e se torne um bárbaro. Alguns são destrutivos e insanos demais até para seus povos brutais e, expulsos, ganham a vida como mercenários. A fúria animalesca de alguns bárbaros pode ser fruto de bênção (ou maldição) divina, gerando um forte vínculo com a divindade ou com um guia espiritual.

Raças. Em Arton existem muitos povos humanos selvagens, especialmente no reino da União Púrpura, e assim existem muitos bárbaros desta raça. Alguns anões e minotauros dedicam-se tanto ao combate que descartam toda a cultura e civilização de seus povos, também tornando-se bárbaros.

Os lefou abraçam a mentalidade caótica e destrutiva dos bárbaros com naturalidade, e goblins de regiões não civilizadas muitas vezes adotam esta classe. Até mesmo os elfos, outrora altivos e elegantes, estão revertendo à barbárie depois da queda de Lenórienn. É raro encontrar um halfling ou qareen bárbaro.

Outras Classes. Bárbaros coexistem pacificamente com rangers e druidas (sendo estes muitas vezes seus líderes espirituais). Têm mais dificuldade de convivência com magos e clérigos Leais. Quando aprendem a respeitar e confiar na magia, encontram espíritos igualmente livres e caóticos nos feiticeiros.

Características de Classe

Pontos de Vida: um bárbaro começa com 24 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 6 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos, Fortitude Maior.

Habilidades de Classe

Analfabetismo: graças aos esforços da Igreja de Tanna-Toh, cujos clérigos atuam como professores e educadores, a maior parte dos habitantes de Arton é alfabetizada — mas bárbaros são originários de povos que não têm acesso a esse tipo de educação, ou então a rejeitam. Membros desta classe não sabem ler e escrever. No entanto, podem aprender caso adquiram um nível em qualquer outra classe.

Fúria: você pode invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate por um curto período de tempo.

Quando você usa esta habilidade, recebe +2 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo, e redução de dano 1, mas sofre uma penalidade de –2 na classe de armadura. Além disso, não pode executar nenhuma ação que exige paciência ou concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias).

Usar esta habilidade é uma ação livre. A fúria dura um número de rodadas igual a 5 + seu modificador de Constituição (mas você pode terminá-la antes, se quiser). Quando a fúria termina, você fica fatigado (Força –2, Destreza –2 e não pode correr ou fazer investida) durante um minuto.

Um bárbaro só pode entrar em fúria uma vez por encontro. No 1º nível ele pode usar sua fúria uma vez por dia. No 4º nível, e a cada 4 níveis seguintes, recebe uma utilização diária adicional (máximo 6 vezes por dia no 20º nível).

Movimento Rápido: seu deslocamento aumenta em +3m.

Esquiva Sobrenatural: no 2º nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica desprevenido (veja "Surpresa" no Capítulo 8: Combate).

Caso já tenha recebido esquiva sobrenatural de outra classe, você recebe esquiva sobrenatural aprimorada.

Instinto Selvagem: no 3º nível, você recebe +1 em testes de Iniciativa e Reflexos. A cada seis níveis seguintes, esse bônus aumenta em +1.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada: a partir do 5º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Bárbaro

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Anafalbetismo, fúria 1/dia, movimento rápido
2º	+2	Esquiva sobrenatural
3º	+3	Instinto selvagem +1
4º	+4	Fúria 2/dia
5º	+5	Esquiva sobrenatural aprimorada
6º	+6	
7º	+7	Redução de dano 1
8º	+8	Fúria 3/dia
9º	+9	Instinto selvagem +2
10º	+10	Redução de dano 2
11º	+11	Fúria maior
12º	+12	Fúria 4/dia
13º	+13	Redução de dano 3
14º	+14	Vontade inabalável
15º	+15	Instinto selvagem +3
16º	+16	Fúria 5/dia, redução de dano 4
17º	+17	Fúria incansável
18º	+18	
19º	+19	Redução de dano 5
20º	+20	Fúria 6/dia, fúria poderosa

Redução de Dano: a partir do 7º nível, graças a seu extremo vigor e força de vontade, o bárbaro ignora parte de seus ferimentos. Você recebe redução de dano 1 (todo o dano de ataques físicos que sofre é reduzido em 1). A cada três níveis seguintes, sua RD aumenta em 1.

Esta redução de dano é cumulativa com quaisquer outras, incuindo aquela que você recebe durante a fúria (por exemplo, um bárbaro de 10º nível em fúria tem redução de dano 3).

Fúria Maior: no 11º nível, o bônus fornecido pela fúria nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo aumenta para +3, e a redução de dano aumenta para 3.

Vontade Inabalável: a partir do 14º nível, você recebe +4 em testes de Vontade quando em fúria.

Fúria Incansável: a partir do 17º nível, você não fica mais fatigado quando sua fúria termina.

Fúria Poderosa: no 20º nível, o bônus fornecido pela fúria nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo aumenta para +4, e a redução de dano aumenta para 5.

Ex-Bárbaros: um bárbaro que adota tendência Leal perde sua habilidade de entrar em fúria e não pode mais ganhar níveis nesta classe. Ele mantém outras habilidades de bárbaro já obtidas (redução de dano, movimento rápido, instinto selvagem e esquiva sobrenatural).

Bardo

Grandes salões de baile, cortes refinadas, tavernas agitadas e metrópoles lotadas são o domínio dos bardos — os artistas, músicos, sedutores e fanfarrões de Arton.

Mas pequenas aldeias, acampamentos militares e tribos ávidas por histórias de caça também ouvem o bardo com atenção. Ele encanta qualquer um com sua língua rápida, conhecimento enciclopédico e perícia artística. Versátil, o bardo seduz tão facilmente quanto dispara raios arcanos, e toca o alaúde tão bem quanto transforma um inimigo em sapo. Ele diverte em tempos de paz, mas também inspira durante a batalha. Sua arte atinge direto o coração, incendiando todo tipo de emoções. Longe de apenas alegrar tavernas e palácios, o bardo é um artista e um líder que inflama, comove, apaixona e aterroriza.

Embora os bardos mais comuns toquem algum tipo de instrumento musical, nem sempre este é o caso. A dança, a oratória, a comédia, o canto ou até a exibição de maestria em combate podem ser o foco artístico de um bardo. O que todos os bardos têm em comum é a capacidade de prender a atenção da plateia e inspirar seus aliados com sua performance, impulsionando-os a feitos ainda mais heroicos.

Aventuras. Pouquíssimos bardos ficam satisfeitos num mesmo lugar o tempo todo. Costumam sair para conhecer o mundo, coletar histórias e espalhar conhecimento (e sua própria fama). Alguns aventuram-se por lealdade a um rei ou senhor, cantando para seus soldados e carregando seu estandarte. Outros bardos viajam ao lado de aventureiros famosos (ou que um dia serão famosos) para registrar suas façanhas.

Tendência. Embora a maioria seja Bondosa ou Neutra, existem bardos malignos. Estes usam sua arte para intimidar, espalhar boatos, criar desconfiança e plantar superstições entre populações ignorantes — sendo ainda usados por nobres inescrupulosos para prejudicar seus rivais. Bardos podem ser Neutros ou Caóticos, mas nenhum é Leal.

Religião. Todos os bardos são devotados, em maior ou menor grau, a Tanna-Toh — diz-se que a Deusa do Conhecimento lança uma maldição sobre quem mata um bardo. Bardos também costumam cultuar as deusas Valkaria, Wynna e Marah.

Histórico. Muitos bardos têm raízes na corte, embora raramente pertençam à nobreza ou realeza. Alguns estudam em grandes colégios, onde aprendem minúcias sobre poesia, história e outras artes e conhecimentos. Outros, especialmente em regiões ermas, formam-se sob a tutela de algum mestre. Bardos militares aprendem os códigos das trombetas de guerra e erguem estandartes, enquanto bardos tribais preservam e ensinam as tradições de seus povos.

Raças. Bardos humanos apreciam todas as facetas da classe, qareen são furacões de entusiasmo e histórias emocionantes, e elfos cantam tristes baladas sobre sua terra perdida. Bardos anões são historiadores e poetas épicos, enquanto halflings preferem canções sobre cerveja e comida. Minotauros atuam junto a legiões, registrando suas vitórias e animando seus soldados. São raríssimos os bardos goblins e lefou.

Outras Classes. Bardos dependem de outros aventureiros para brilhar, por isso seus modos amigáveis criam laços com qualquer um. Bárbaros, druidas, rangers e certos clérigos podem ter problemas com o jeito extrovertido e brincalhão da maioria dos bardos, mas é difícil resistir a seus modos cativantes.

Características de Classe

Pontos de Vida: um bardo começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 6 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ladinagem (Des), Obter Informação (Car), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Conhecimento de Bardo: com seu acervo de histórias e lendas, o bardo é um arquivo vivo de assuntos ligados a aventuras. Você pode fazer testes de qualquer perícia de Conhecimento como se fosse treinado nela, com um bônus igual a seu nível + modificador de Inteligência.

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 9: Magia.

Tipo e níveis de magia: você pode lançar magias arcanas e divinas de nível 0 (truques e preces) e 1º nível. A cada três níveis de bardo seguintes, você pode lançar magias um nível acima: no 4º nível você pode lançar magias de 2º nível, no 7º nível você pode lançar magias de 3º nível e assim por diante, até o 16º nível, quando você pode lançar magias de 6º nível.

Habilidade-chave: sua habilidade para lançar magias é Carisma.

Magias Conhecidas: você conhece 4 magias de nível 0, e também um número de magias de 1º nível igual a 1 + seu modificador de Carisma. Cada vez que avança de nível, você aprende uma nova magia de qualquer nível que possa lançar.

Pontos de Magia: você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + modificador de Carisma. Cada vez que avança de nível, recebe 2 PM.

Preparação de Magia: você não precisa preparar suas magias com antecedência. Você pode lançar qualquer magia que conheça, desde que possua PM suficientes.

Música de Bardo: você pode usar música (ou outro tipo de arte performática, como dança) para gerar vários efeitos mágicos.

Você começa com dois efeitos da lista a seguir, à sua escolha. No 2º nível, e a cada dois níveis seguintes, aprende um novo efeito. Todos os efeitos têm alcance de 9m e duração de 1 minuto, a menos que sua descrição diga o contrário.

Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a seu nível + seu modificador de Carisma. Você só pode usar esta habilidade se for treinado em Atuação. Ela só afeta criaturas inteligentes (Int 3 ou mais) que possam ouvir o bardo (ou ver, conforme o tipo de Atuação).

Canção Assustadora: uma criatura à sua escolha deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma). Se falhar, fica abalada. Se for bem-sucedida, fica imune a este efeito por um dia.

Canção Assustadora em Massa: como canção assustadora, mas afeta todas as criaturas que você escolher dentro do alcance. *Pré-requisito:* canção assustadora, 4º nível.

Canção Apavorante: como canção assustadora, mas se a vítima falhar fica apavorada. *Pré-requisito:* canção assustadora, 4º nível.

Fascinar: você pode fascinar uma criatura à sua escolha. Faça um teste de Atuação oposto por um teste de Vontade do alvo. Em caso de sucesso, a criatura fica fascinada pelo tempo que você continuar a música (máximo 1 minuto). Se você falhar, o alvo fica imune a este efeito por um dia. Uma criatura fascinada não pode realizar ações e sofre penalidade de –4 em testes de Percepção. Uma ameaça óbvia contra a criatura fascinada cancela este efeito.

Fascinar em Massa: como fascinar, mas afeta todas as criaturas que você escolher dentro do alcance. *Pré-requisito:* sugestão.

Inspirar Competência: você e seus aliados recebem um bônus de +2 em testes de perícia.

Inspirar Competência Aprimorada: o bônus de inspirar competência aumenta para +4. *Pré-requisito:* inspirar competência, 4º nível.

Inspirar Competência Maior: o bônus de inspirar competência aumenta para +6. *Pré-requisito:* inspirar competência aprimorada.

Inspirar Coragem: você e seus aliados recebem +1 em jogadas de ataque, dano e testes de resistência contra medo.

Inspirar Coragem Aprimorada: o bônus de inspirar coragem aumenta para +2. *Pré-requisito:* inspirar coragem, 4º nível.

Inspirar Coragem Maior: o bônus de inspirar coragem aumenta para +3. *Pré-requisito:* inspirar coragem aprimorada.

Inspirar Grandeza: você ou um aliado recebe 10 pontos de vida temporários, e +2 em jogadas de ataque e testes de Fortitude. *Pré-requisito:* inspirar coragem aprimorada.

Bardo

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Conhecimento de bardo, música de bardo	0, 1º
2º	+1	Música de bardo	
3º	+2		
4º	+3	Música de bardo	2º
5º	+3		
6º	+4	Música de bardo	
7º	+5		3º
8º	+6	Música de bardo	
9º	+6		
10º	+7	Música de bardo	4º
11º	+8		
12º	+9	Música de bardo	
13º	+9		5º
14º	+10	Música de bardo	
15º	+11		
16º	+12	Música de bardo	6º
17º	+12		
18º	+13	Música de bardo	
19º	+14		
20º	+15	Música de bardo	

Inspirar Heroísmo: você ou um aliado recebe +4 na classe de armadura e testes de resistência. *Pré-requisito:* inspirar coragem aprimorada.

Melodia Libertadora: um aliado à sua escolha recebe o efeito da magia *remover encantamento*. *Pré-requisito:* melodia revigorante aprimorada.

Melodia Revigorante: você e todos os seus aliados curam 2d6 pontos de dano.

Melodia Revigorante Aprimorada: você e seus aliados curam 4d6 pontos de dano. *Pré-requisitos:* melodia revigorante, 4º nível.

Melodia Revigorante Maior: você e seus aliados curam 6d6 pontos de dano. *Pré-requisito:* melodia revigorante aprimorada.

Sugestão: você causa o efeito da magia *sugestão* a uma criatura que já esteja fascinada. O alvo tem direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma) para evitar o efeito. Esta habilidade não conta como uma ameaça contra a criatura fascinada, e mesmo que ela resista você pode tentar novamente (desde que ela ainda esteja fascinada, e gastando mais uma ação padrão e um uso diário de música de bardo). *Pré-requisito:* fascinar, 4º nível.

Sugestão em Massa: como sugestão, mas afeta todas as criaturas que você escolher dentro do alcance. *Pré-requisito:* fascinar em massa.

Clérigo

Há lugares onde os deuses são distantes, ausentes, pouco interferindo nos assuntos dos mortais. Mas não Arton: aqui, vinte divindades estão sempre envolvidas em disputas, tramas e jogos. E atuam intensamente no mundo mortal através de seus representantes, os clérigos.

Ser um clérigo é fazer um pacto com um desses deuses, recebendo grande poder mágico em troca de propagar seus objetivos. Treinado desde a infância em um templo, obediente a uma rígida hierarquia monástica ou respondendo sozinho ao chamamento sagrado, um clérigo é aquele que escolhe devotar sua vida a promover os ideais de sua divindade padroeira. E sonha ser recompensado com a vida eterna a seu lado, nos Reinos dos Deuses.

Clérigos aventureiros em geral são cruzados, lutadores santos que defendem seus fiéis enquanto levam a palavra de seu deus para todos os lugares. Também podem ser líderes comunitários e espirituais, responsáveis por casamentos, batizados, funerais e pela paz das almas das pessoas comuns. E neste mundo de forte influência divina, é muito comum que clérigos de deuses prestigiados atuem como conselheiros, oficiais ou até regentes.

Aventuras. Clérigos podem curar com um toque e uma oração, o que os torna essenciais entre os aventureiros. A maioria se aventura para levar a palavra de seu deus a lugares distantes. Clérigos Bondosos sentem-se impelidos a fazer caridade e defender os oprimidos, sem esperar nada em troca. Muitos clérigos são ligados a uma hierarquia eclesiástica, e aventuram-se no cumprimento de ordens superiores — para recuperar relíquias, defender fiéis ou combater inimigos de sua divindade.

Tendência. A tendência de um clérigo deve ser igual, ou apenas um passo distante, de sua divindade padroeira.

Religião. Todos os deuses do Panteão (e muitos deuses menores) têm sacerdotes devotados. Todo clérigo precisa escolher uma divindade à qual prestar serviço, e cumprir seus dogmas.

A escolha de sua religião diz tudo. Deuses bondosos e justos ordenam a seus clérigos que promovam o bem, enquanto cultistas de deuses malignos espalham morte e destruição. Guerra e paz, vida e morte, verdade e mentira, luz e trevas — há deuses para todas as coisas. E mesmo entre servos da mesma fé pode haver dissidência, pois cada um decide como servir melhor ao dever santificado. Nenhum clérigo é igual a outro.

Histórico. Muitos clérigos são treinados desde muito jovens em ordens religiosas, aprendendo sobre a fé e as responsabilidades do sacerdócio. Outros descobrem sua vocação após sozinhos, após algum grande evento traumático; vários ex-soldados já se tornaram clérigos de Lena ou Marah após testemunhar um massacre no campo de batalha. Existem pessoas escolhidas como clérigos mesmo contra a vontade, porque cumprem os desígnios da divindade com perfeição — ou pelo contrário, como punição por um comportamento considerado errado (como um nobre arrogante e preguiçoso sendo "abençoado" por Allihanna para aprender o devido valor da natureza e das coisas simples).

Raças. A fé existe em todas as raças naturais de Arton, sem distinção. Cada raça tem sua própria divindade criadora, e também adota deuses de natureza semelhante. Apenas os lefou não têm um mito da criação, daí sua dificuldade em compreender e aceitar as divindades artonianas. A maioria dos poucos clérigos lefou cultua o deus menor Aharadak (o Deus da Tormenta).

Outras Classes. Não há classe que não aprecie os clérigos — muito embora sacerdotes deste ou daquele deus sejam mais ou menos queridos. Alguns poucos magos podem torcer o nariz para essa fé cega, e clérigos Leais podem representar problemas para os ladinos. Mas mesmo essas diferenças podem ser resolvidas, já que os clérigos mantêm os demais com saúde e servem como guias espirituais em momentos de indecisão ou dificuldades.

Características de Classe

Pontos de Vida: um clérigo começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Intuição (Sab), Ofício (Int).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas Simples, Usar Escudos, Fortitude Maior, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Devoto: você deve escolher uma divindade padroeira, e atuar como seu devoto. As divindades são descritas no Capítulo 6: Características. Sua divindade determina quais talentos de poderes concedidos você pode ter.

Canalizar Energia Positiva/Negativa: você pode liberar uma onda de energia positiva ou negativa (conforme sua tendência) com alcance de até 9m a partir de você.

Clérigos de tendência Bondosa canalizam energia positiva. Clérigos de tendência Maligna canalizam energia negativa. Clérigos de tendência Neutra devem escolher, no 1º nível, o tipo de energia que canalizam. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada.

Quando você canaliza energia positiva, cura criaturas vivas ou causa dano a mortos-vivos — faça a escolha no momento do uso. Quando canaliza energia negativa, cura mortos-vivos ou causa dano a criaturas vivas (com exceção de você), também à sua escolha. A quantidade de cura ou dano é igual a 1d6, mais 1d6 a cada dois níveis de clérigo seguintes. Criaturas que sofrem dano têm direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma) para reduzir esse dano à metade.

Usar esta habilidade é uma ação padrão. Ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Poder Divino: você recebe um talento adicional de magia ou de poder concedido. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, recebe outro talento de magia ou de poder concedido.

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 9: Magia.

Clérigo

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Devoto, canalizar energia 1d6, poder divino	0, 1º
2º	+1		
3º	+2	Canalizar energia 2d6	2º
4º	+3		
5º	+3	Canalizar energia 3d6, poder divino	3º
6º	+4		
7º	+5	Canalizar energia 4d6	4º
8º	+6		
9º	+6	Canalizar energia 5d6	5º
10º	+7	Poder divino	
11º	+8	Canalizar energia 6d6	6º
12º	+9		
13º	+9	Canalizar energia 7d6	7º
14º	+10		
15º	+11	Canalizar energia 8d6, poder divino	8º
16º	+12		
17º	+12	Canalizar energia 9d6	9º
18º	+13		
19º	+14	Canalizar energia 10d6	
20º	+15	Poder divino	

Tipo e níveis de magia: você pode lançar magias divinas de nível 0 (preces) e 1º nível. A cada dois níveis de clérigo seguintes, você pode lançar magias de um nível acima: no 3º nível você pode lançar magias de 2º nível, no 5º nível você pode lançar magias de 3º nível e assim por diante, até o 17º nível, quando você pode lançar magias de 9º nível.

Habilidade-chave: sua habilidade para lançar magias é Sabedoria.

Magias Conhecidas: você conhece 4 magias divinas de nível 0, e também um número de magias de 1º nível igual a 1 + seu modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, você aprende duas novas magias de qualquer nível que possa lançar.

Pontos de Magia: você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, recebe 3 PM.

Preparação de Magia: você precisa preparar suas magias com antecedência. A cada dia, deve passar uma hora rezando para sua divindade. Durante esse tempo, deve gastar seus PM com as magias que vai querer disponíveis durante o dia.

Druida

Em Arton, a natureza é poderosa e soberana — ela está presente na ferocidade dos animais, no poder das tempestades, na resistência das montanhas, na majestade dos mares, na exuberância das árvores. Os deuses ligados à natureza governam essas forças, e o druida é seu maior campeão. Um sacerdote primitivo, uma figura quase sempre reclusa e misteriosa, que entende e domina os aspectos mais primordiais do mundo.

Muitas vezes o druida é responsável pelas almas de uma comunidade tribal, assim como o clérigo na civilização. Mesmo nesse papel, ele vive distante da aldeia ou povoado, sendo procurado para celebrar rituais de colheita e aplacar a fúria dos deuses. Outras vezes o druida é simplesmente um eremita, mais à vontade com as feras e árvores que com pessoas, zelando por uma região selvagem e rejeitando o convívio social. Sua perícia para sobreviver em lugares hostis e lidar com feras rivaliza apenas com sua dificuldade em relacionar-se com pessoas; pouca coisa consegue deixar um druida mais nervoso que uma multidão.

Sábio e poderoso, o druida é o guardião dos mistérios que a civilização ignora. Ele pode habitar qualquer tipo de terreno selvagem. Alguns — especialmente goblins — até escondem-se nos becos e túneis das grandes cidades, enquanto fazem amizade com ratos e outras pestes urbanas.

Aventuras. Ameaças ao "ciclo natural" da vida sempre provocam reações dos druidas. Muitos unem-se a grupos de aventureiros para pôr fim a algo que prejudique a ordem natural do mundo. O estilo de vida errante é bem apropriado para alguns druidas, já que cidades e aldeias deixam-nos inquietos. Outros aventuram-se para adquirir conhecimento sobre o mundo e experimentar os ermos de lugares distantes, conquistando maior ligação com suas divindades. Ordens druídicas ou mesmo deuses podem enviar druidas em missões sagradas contra seus inimigos.

Tendência. Druidas devem manter um aspecto Neutro em sua tendência, reflexo da compreensão que possuem sobre o equilíbrio e harmonia primordiais do mundo. Pode haver druidas Bondosos (protetores e guardiões, que buscam acordos com a civilização) ou Malignos (selvagens sinistros que desejam destruir o mundo civilizado).

Religião. Druidas Bondosos são devotos de Allihanna (muitas vezes sob o aspecto de algum totem animal) ou Oceano. Druidas malignos cultuam Megalokk. Eles podem se tratar como inimigos, rivais, ou até aliados contra o mundo civilizado.

Histórico. Muitos druidas são treinados desde a infância por um mestre mais experiente — um eremita, ou membro de uma ordem druídica. Passam a vida isolados, iniciados nos mistérios da natureza. Alguns são raptados de suas verdadeiras famílias, principalmente em zonas civilizadas próximas de uma floresta. Outros são considerados "especiais" ou "escolhidos" para o treinamento, às vezes devido a alguma marca de nascença ou defeito físico; em alguns povos, uma criança nascida com olhos de cores exóticas pode ser considerada protegida dos deuses, e entregue aos druidas.

Raças. Membros de qualquer raça podem ser druidas. Eles são mais frequentes entre humanos de povos primitivos e elfos dedicados ao aspecto selvagem da raça (ocorrência cada vez mais comum após a queda de Lenórienn). No mundo subterrâneo, druidas anões protegem as cavernas e suas criaturas. Numerosos halflings e goblins compensam o tamanho pequeno com a habilidade de assumir uma forma selvagem, e também com a amizade de uma grande fera. Os lefou, rejeitados pela civilização, muitas vezes procuram a companhia dos animais. Há bem poucos druidas minotauros ou qareen.

Outras Classes. Ainda que avessos a qualquer ligação com outras pessoas, druidas relacionam-se bem com bárbaros e rangers. Sem muita surpresa, têm mais dificuldade com ladinos, bardos, swashbucklers e outros tipos urbanos. Desde que os colegas tolerem seus hábitos peculiares, um druida é útil em qualquer grupo de aventureiros — especialmente na ausência de clérigos.

Características de Classe

Pontos de Vida: um druida começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas Simples, Usar Escudos, Fortitude Maior, Vontade de Ferro, Senso da Natureza.

Habilidades de Classe

Código de Conduta: um druida não pode usar armaduras e escudos feitos de metal. Assim, ele só pode usar armadura acolchoada, corselete de couro, gibão de peles e escudo leve (que é feito de madeira). Um druida que use armadura ou escudo de metal perde todas as habilidades de classe por um dia.

Devoto: você deve escolher uma divindade padroeira entre aquelas disponíveis para druidas (Allihanna, Megalokk ou Oceano), e atuar como seu devoto. As divindades são descritas no Capítulo 6: Características. Sua divindade determina quais poderes concedidos você pode ter.

Empatia Selvagem: você sabe se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode fazer testes de Diplomacia com animais, com um bônus igual a seu nível + modificador de Carisma. Normalmente, animais domésticos são indiferentes e animais selvagens são inamistosos (ou mesmo hostis, no caso de um predador faminto).

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 9: Magia.

Tipo e níveis de magia: você pode lançar magias divinas de nível 0 (preces) e 1º nível. A cada dois níveis de druida seguintes, você pode lançar magias de um nível acima: no 3º nível você pode lançar magias de 2º nível, no 5º nível pode lançar magias de 3º nível e assim por diante, até o 17º nível, quando pode lançar magias de 9º nível.

Habilidade-chave: sua habilidade para lançar magias é Sabedoria.

Druida

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Código de conduta, devoto, empatia selvagem, vínculo natural	0, 1º
2º	+1	Caminho da floresta	
3º	+2	Rastro invisível	2º
4º	+3		
5º	+3	Forma selvagem	3º
6º	+4		
7º	+5		4º
8º	+6	Forma selvagem (2 habilidades)	
9º	+6	Imunidade a venenos	5º
10º	+7		
11º	+8	Forma selvagem aprimorada	6º
12º	+9		
13º	+9	Mil faces	7º
14º	+10	Forma selvagem (3 habilidades)	
15º	+11	Corpo atemporal	8º
16º	+12		
17º	+12	Forma selvagem maior	9º
18º	+13		
19º	+14		
20º	+15	Forma selvagem (4 habilidades)	

Magias Conhecidas: você conhece 4 magias divinas de nível 0, e também um número de magias de 1º nível igual a 1 + seu modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, você aprende duas novas magias de qualquer nível que possa lançar.

Pontos de Magia: você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, recebe 3 PM.

Preparação de Magia: você precisa preparar suas magias com antecedência. A cada dia, deve passar uma hora rezando para sua divindade. Durante esse tempo, deve gastar seus PM com as magias que vai querer disponíveis durante o dia.

Vínculo Natural: escolha entre ter um elo com as forças da natureza ou com um animal. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

Se escolher um elo com a natureza, você recebe um talento de magia ou poder concedido. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, recebe outro talento de magia ou poder concedido.

Se escolher um elo com um animal, você recebe um companheiro animal. Veja o quadro na página seguinte.

Caminho da Floresta: a partir do 2º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Rastro Invisível: a partir do 3º nível, você pode atravessar terrenos naturais sem deixar marcas. A dificuldade para rastreá-lo aumenta em CD+10.

Forma Selvagem: a partir do 5º nível, você pode adquirir a forma de uma criatura selvagem — que em geral corresponde a algum animal existente na região, mas também pode ser uma fera desconhecida.

Suas estatísticas não mudam, mas você recebe uma habilidade da lista a seguir, de acordo com o animal em que se transformou (por exemplo, escalar para um macaco, presas para um lobo...). Usar esta habilidade é uma ação padrão. Ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Sabedoria.

Na forma selvagem você não pode lançar magias. Outras criaturas podem fazer um teste de Percepção oposto pelo seu teste de Enganação (você recebe um bônus de +10 neste teste) para perceber que você não é um animal comum.

Qualquer roupa ou equipamento que esteja usando é absorvido pela forma selvagem, e ressurge quando você volta ao normal. Cada transformação dura pelo tempo que você quiser, mas você reverte à forma normal se ficar inconsciente ou morrer.

A partir do 8º nível, você recebe duas habilidades diferentes. Essas habilidades aumentam para três no 14º nível, e para quatro no 20º nível. Você pode escolher habilidades diferentes a cada transformação, mas nunca uma mesma habilidade mais de uma vez.

Agilidade: você recebe Destreza+4.

Armadura natural: você recebe couro, escamas ou carapaça que fornecem CA+4.

Brutalidade: você recebe Força+4.

Escalar: você pode escalar com deslocamento de 9m.

Garras e Presas: você recebe dois ataques naturais de garras, que causam dano equivalente a uma adaga própria para seu tamanho (1d4 para uma criatura Média) e um ataque natural de mordida, que causa dano equivalente a uma espada curta própria para seu tamanho (1d6 para uma criatura Média). Você pode atacar com as três armas naturais na mesma rodada, mas se fizer isso sofre uma penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque.

Nadar: você pode nadar com deslocamento de 9m.

Instintos Apurados: você recebe faro, visão na penumbra e +4 em testes de Percepção.

Rapidez: seu deslocamento aumenta em +9m.

Tamanho Grande: seu tamanho muda para Grande. Você recebe Força+4 e sofre penalidade de –1 nas jogadas de ataque e classe de armadura, e –4 em testes de Furtividade.

Tamanho Pequeno: seu tamanho muda para Pequeno. Você recebe +1 em jogadas de ataque e classe de armadura, e +4 em testes de Furtividade.

Imunidade a Venenos: no 9º nível, você se torna imune a todos os venenos.

Forma Selvagem Aprimorada: a partir do 11º nível, quando usa a forma selvagem, você também pode escolher as seguintes habilidades adicionais.

Agarrar Instantâneo: quando você acerta um ataque corpo-a-corpo, pode começar uma manobra de agarrar contra a criatura atingida como uma ação livre.

Agilidade: você recebe Destreza+8.

Armadura natural: você recebe couro, escamas ou carapaça que fornecem CA+6.

Bote: quando você faz uma investida, pode atacar com todas as suas armas naturais.

Brutalidade: você recebe Força+8.

Escalar: você pode escalar com deslocamento de 18m.

Companheiro Animal

Um companheiro animal é um aliado valoroso e leal do druida. Normalmente será um espécime exemplar de um animal comum na região, mas também pode ser uma criatura única e extraordinária.

Dar uma ordem ao companheiro animal exige uma ação de movimento. Ordens simples como "siga", "ataque" e "busque" não exigem testes, mas para ordens mais complexas o mestre pode exigir um teste de Adestrar Animais.

Companheiro Animal: animal 1, N; Médio; desl. 9m; PV 7; CA 14 (+2 Des, +2 natural); corpo-a-corpo: mordida +2 (1d6+2); Fort +4, Ref +4, Von +1; For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; *Perícias & Talentos:* Percepção +5; Vitalidade.

Sempre que o druida sobe de nível, seu companheiro animal também sobe. O animal ganha bônus base de ataque e pontos de vida como se fosse um druida (BBA +3/4 por nível, PV 4 + mod. Con por nível), além de todos os benefícios da tabela "Benefícios por Nível do Personagem" (graduações em perícias, talentos, aumento de habilidades, etc.).

Cada animal também possui uma habilidade entre aquelas disponíveis na forma selvagem do druida. No 5º nível, e a cada 5 níveis seguintes, recebe outra habilidade. A partir do 10º nível, pode escolher habilidades de forma selvagem aprimorada, e a partir do 15º nível, forma selvagem maior. O companheiro animal não pode escolher a mesma habilidade duas vezes, e nem a habilidade elemental.

Se o companheiro animal for morto, o druida fica atordoado por 1d4 rodadas. Ele pode invocar um novo companheiro após passar um dia inteiro em uma região selvagem.

Nadar: você pode nadar com deslocamento de 18m.

Planta: sua forma selvagem é feita de matéria vegetal. Você recebe CA+4 e imunidade a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Além disso, recebe dois ataques naturais de pancada, que causam dano equivalente a uma clava própria para seu tamanho (1d6 para uma criatura Média). Você pode atacar com as duas pancadas, mas se fizer isso sofre uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque. Por fim, você recebe +10 em testes de Furtividade para se esconder onde houver vegetação.

Rapidez: seu deslocamento aumenta em +18m.

Tamanho Enorme: seu tamanho muda para Enorme. Você recebe Força+8 e sofre penalidade de –2 em jogadas de ataque e classe de armadura, e –8 em testes de Furtividade.

Tamanho Mínimo: seu tamanho muda para Mínimo. Você recebe +2 em jogadas de ataque e classe de armadura, e +8 em testes de Furtividade.

Teia: você pode lançar uma teia em uma criatura a até 18m como uma ação padrão. Faça um ataque de toque à distância (jogada de ataque oposta a teste de Reflexos da vítima). Se você acertar, a vítima fica imobilizada. Ela pode escapar com uma ação completa e um teste bem-sucedido de Força ou Acrobacia (CD 25).

Veneno: uma criatura atingida por seu ataque natural deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade de seu nível + modificador de Constituição). Se falhar, sofre mais 2d12 pontos de dano.

Voar: você pode voar com deslocamento de 9m.

Mil Faces: a partir do 13º nível, você pode mudar sua aparência (como a magia *alterar-se*), como uma ação padrão.

Corpo Atemporal: a partir do 15º nível, você não sofre mais penalidades por envelhecimento (veja o Capítulo 6: Características) e fica imune a envelhecimento mágico. Bônus por envelhecimento ainda se aplicam. Você ainda morrerá de velhice quando sua hora chegar.

Forma Selvagem Maior: a partir do 17º nível, quando usa a forma selvagem, você também pode escolher as seguintes habilidades adicionais.

Armadura natural: você recebe couro, escamas ou carapaça que fornecem CA+8.

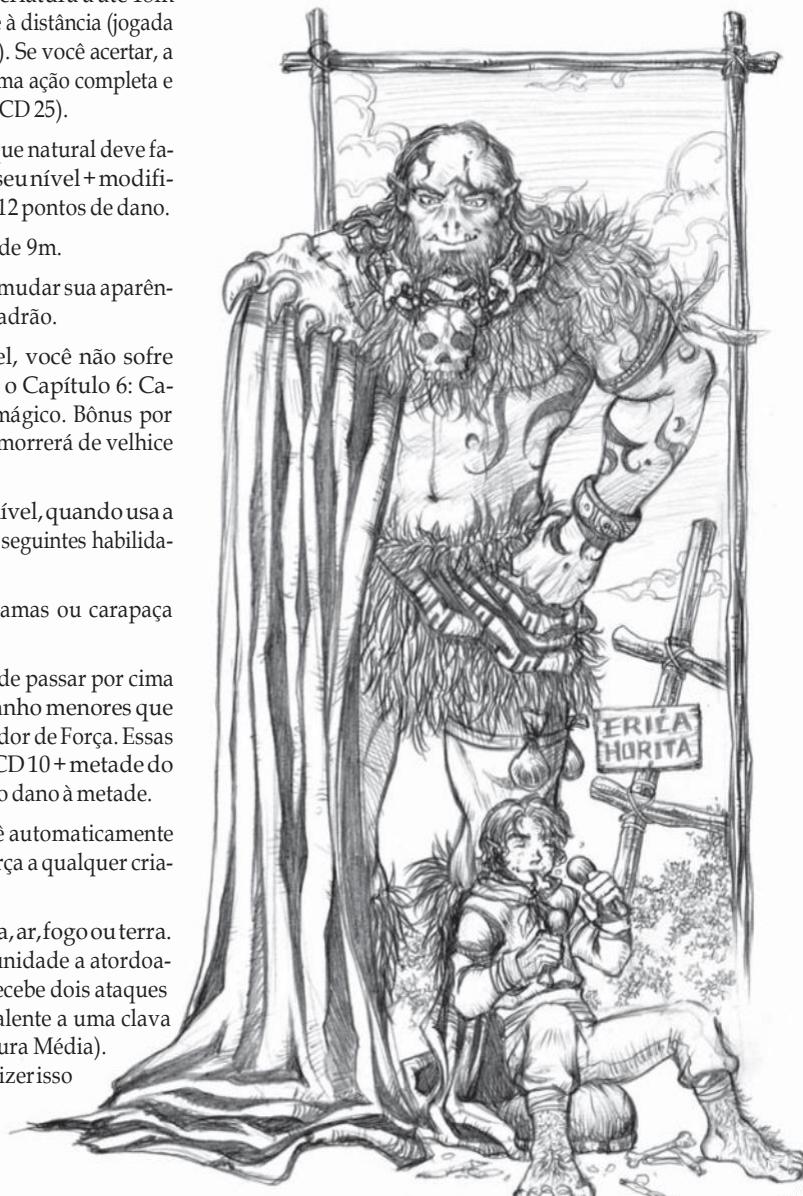
Atropelar: quando se movimenta, você pode passar por cima de criaturas duas ou mais categorias de tamanho menores que você, causando 4d6 pontos de dano + modificador de Força. Essas criaturas podem fazer um teste de Reflexos (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Força) para reduzir o dano à metade.

Constrição: no início de cada rodada, você automaticamente causa 1d8 pontos de dano + modificador de Força a qualquer criatura que esteja agarrando.

Elemental: seu corpo se torna feito de água, ar, fogo ou terra. Você recebe redução de dano 10/mágica e imunidade a atordoamento, paralisia, sono e veneno. Além disso, recebe dois ataques naturais de pancada, que causam dano equivalente a uma clava própria para seu tamanho (1d6 para uma criatura Média). Você pode atacar com as duas pancadas, mas se fizer isso sofre uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque. Por fim, conforme o elemento escolhido, você recebe os poderes a seguir.

• Água: você pode nadar com deslocamento de 18m e atravessar qualquer barreira que não seja hermeticamente fechada.

• Ar: você pode voar com deslocamento de 18m.

• Fogo: você recebe imunidade a fogo. Seus ataques naturais causam 1d6 pontos de dano adicional por fogo.

• Terra: você recebe CA+4.

Esta habilidade não pode ser combinada com quaisquer outras, exceto agilidade, brutalidade e tamanhos.

Tamanho Descomunal: seu tamanho muda para Descomunal. Você recebe Força+16 e sofre penalidade de –4 nas jogadas de ataque e classe de armadura, e –16 em testes de Furtividade.

Tamanho Diminuto: seu tamanho muda para Diminuto. Você recebe +4 em jogadas de ataque e classe de armadura, e +16 em testes de Furtividade.

Voar: você pode voar com deslocamento de 18m.

Feiticeiro

Alguns acham que o domínio sobre a magia surge com esforço e estudo, ao longo de muitos anos. Mas, para o feiticeiro, é algo tão natural quanto comer ou respirar.

A magia arcana flui farta neste mundo. Provoca fenômenos misteriosos, enche as masmorras de elementos inexplicáveis, faz nascer incontáveis feras mágicas. O feiticeiro é alguém com mágica fluindo nas veias, capaz de assombrosos efeitos arcanos. Uma menina de seis anos pode incendiar um castelo com chamas mágicas. Um brutamontes ignorante pode congelar seus inimigos com frio elemental. Um goblin magro e miserável pode parar o tempo. Feiticeiros podem ter qualquer idade, histórico ou aparência, pois seu poder é inato.

Sem contar com fórmulas e receitas, o feiticeiro está sempre arriscando, experimentando. Aprende por tentativa e erro. E quando um erro pode resultar em relâmpagos ou bolas de fogo descontroladas, não é surpresa que muita gente prefira manter distância de feiticeiros...

Aventuras. Feiticeiros são atraídos por aventuras com naturalidade espantosa. Para muitos essa vida é a única opção, depois de rejeitados pela comunidade devido a seus poderes. Outras vezes, um feiticeiro embarca em missões de risco para pôr em uso suas capacidades e aprender mais sobre magia. Viver aventuras pode ser o melhor meio para um feiticeiro exercitar seu poder mágico, uma vez que livros e teorias não podem ajudá-lo.

Tendência. Feiticeiros podem pertencer a qualquer tendência, embora seja mais comum que indivíduos Caóticos demonstrem esse talento arcano selvagem.

Religião. Confiantes e acostumados a realizar maravilhas por si mesmos, feiticeiros não costumam ser muito religiosos. No entanto, alguns são devotos de Wynna, a Deusa da Magia, gratos pela bênção que receberam.

Histórico. As razões que levam ao surgimento de feiticeiros são inúmeras. Em geral, ele é descendente de uma criatura mágica poderosa, como um dragão, gênio, fada ou até um deus menor. Também pode ter sido abençoado pela Deusa da Magia para realizar algum grande propósito. Ou ainda, talvez a simples proximidade de uma fonte mágica intensa tenha impregnado seu sangue com poder arcano.

Raramente se vê feiticeiros treinados por algum mestre, já que sua habilidade é espontânea e natural — mas alguns nascem em famílias notórias por poderes mágicos hereditários, e podem receber ensinamentos de uma velha avó ou outro parente.

Raças. Há feiticeiros de todas as raças — seu surgimento parece ser imprevisível. No entanto, são muito comuns entre os qareen, a única raça que vê esse evento com total naturalidade.

Outras Classes. Feiticeiros podem ser bons companheiros para membros de qualquer outra classe. Clérigos de mente fechada podem ver suas capacidades como um poder profano, mas em geral não há fundamento para essa desconfiança. Magos e feiticeiros costumam ser rivais, mesmo quando amigos — o talento natural dos feiticeiros é irritante para aqueles que estudam com afinco.

Características de Classe

Pontos de Vida: um feiticeiro começa com 8 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Conhecimento (Int), Enganação (Car), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Ofício (Int).

Talentos Adicionais: Usar Armas Simples, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Linhagem Sobrenatural: você descende de uma linhagem que, além de magia, concede diversos outros poderes. Escolha entre linhagem aberrante, dracônica ou elemental. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

Você recebe o primeiro poder da linhagem no 1º nível, outro no 5º nível, e então a cada cinco níveis seguintes.

Linhagem Aberrante: seu olhar enervante desestabiliza outras criaturas. Todos os inimigos a até 9m sofrem –1 nas jogadas e testes.

No 5º nível, seus órgãos vitais mudam de maneira bizarra. Você recebe 25% de chance de ignorar acertos críticos realizados contra você.

No 10º nível, seus membros se esticam. Seu deslocamento aumenta em 3m e seu alcance natural aumenta em 1,5m.

No 15º nível, você passa a perceber o mundo de maneira diferente. Você recebe percepção às cegas 18m.

No 20º nível, seu corpo se torna ainda mais alienígena. Você se torna imune a acertos críticos e recebe redução de dano 5.

Linhagem Dracônica: você recebe dois ataques naturais de garras, que causam dano equivalente a uma adaga própria para seu tamanho (1d4 para uma criatura Média). Você pode atacar com as duas garras na mesma rodada, mas se fizer isso sofre uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque.

No 5º nível, pequenas escamas surgem em seu corpo. Você recebe CA +2.

No 10º nível, você recebe um ataque de sopro, que causa 1d6 pontos de dano de por nível. Quando recebe esta habilidade, deve escolher o tipo de dano do sopro: ácido, eletricidade, fogo ou frio. O sopro afeta um cone de 9m. As criaturas na área podem fazer um teste de Reflexos (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma) para reduzir o dano à metade. Usar o sopro é uma ação padrão, e ele pode ser usado uma vez por dia.

A partir do 15º nível, com uma ação de movimento, você pode fazer surgir grandes asas de couro em suas costas, e voar com deslocamento de 18m.

A partir do 20º nível, com uma ação padrão, você pode se transformar em um dragão. Você se torna uma criatura Enorme, recebe Força+16, CA+8, dois ataques naturais com garras (2d6 de dano) e um ataque natural de mordida (2d8 de dano). Você pode atacar com as duas garras e a mordida, mas se fizer isso sofre uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque.

Linhagem Elemental: escolha entre água, ar, fogo ou terra. Cada elemento é ligado a um ou mais descritores: água — água e frio; ar — ar e eletricidade; fogo — fogo; terra — terra e ácido. Você recebe 1 PM extra, que pode usar apenas para magias de descritores ligados a seu elemento.

No 5º nível, você recebe resistência 10 contra os descritores ligados ao seu elemento.

No 10º nível, a dificuldade contra as magias dos descritores ligados ao seu elemento aumenta em CD +1.

No 15º nível, você recebe uma habilidade de acordo com seu elemento. *Água:* deslocamento de natação de 18m e pode atravessar qualquer barreira que não seja hermeticamente fechada. *Ar:* deslocamento de voo de 18m. *Fogo:* suas magias de fogo causam +1 de dano por dado. *Terra:* redução de dano 5.

No 20º nível, você transcende sua forma física e se torna elemental. Você se torna imune a atordoamento, doença, paralisia, sono, veneno e aos descritores ligados ao seu elemento.

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 9: Magia.

Tipo e níveis de magia: você pode lançar magias arcanas de nível 0 (truques) e 1º nível. A cada dois níveis de feiticeiro seguintes, você pode lançar magias de um nível acima: no 3º nível você pode lançar magias de 2º nível, no 5º nível você pode lançar magias de 3º nível e assim por diante, até o 17º nível, quando você pode lançar magias de 9º nível.

Habilidade-chave: sua habilidade para lançar magias é Carisma.

Magias Conhecidas: você conhece 4 magias arcanas de nível 0, e também um número de magias de 1º nível igual a 1 + seu modificador de Carisma. Cada vez que avança de nível, você aprende uma nova magia de qualquer nível que possa lançar.

Pontos de Magia: você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 3 + seu modificador de Carisma. Cada vez que você avança de nível, recebe 3 PM.

Preparação de Magia: você não precisa preparar suas magias com antecedência. Você pode lançar qualquer magia que conheça, se tiver PM suficientes.

Feiticeiro

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Linhagem sobrenatural	0, 1º
2º	+1		
3º	+1		2º
4º	+2		
5º	+2	Linhagem sobrenatural	3º
6º	+3		
7º	+3		4º
8º	+4		
9º	+4		5º
10º	+5	Linhagem sobrenatural	
11º	+5		6º
12º	+6		
13º	+6		7º
14º	+7		
15º	+7	Linhagem sobrenatural	8º
16º	+8		
17º	+8		9º
18º	+9		
19º	+9		
20º	+10	Linhagem sobrenatural	

Guerreiro

Esteéummundodemagia, deuses, problemas... E lutas. Sempre há um ataque de goblinoides, um monstro errante, bando de salteadores ou ameaça de guerra em algum lugar. Contra eles, guerreiros são indispensáveis.

O soldado armado de espada e escudo, lutando ao lado de seus irmãos. O cavaleiro de armadura brilhante, montado em seu cavalo imponente e empunhando sua lança. O mercenário trajado em partes desencontradas de armaduras de inimigos caídos. O corajoso aldeão que protege sua vila, portando apenas um machado. O gladiador que se exibe na arena, brandindo tridente e rede. O general destemido que, em pleno campo de batalha, traça estratégias e lidera seus homens à vitória. O arqueiro rápido e preciso. Todos eles são guerreiros, os mestres supremos do combate armado.

À primeira vista, o guerreiro pode ser o mais simples e comum dos heróis. Qualquer criança pode brandir uma arma, e qualquer regente tem dúzias de soldados armados a seu serviço. Mas o verdadeiro guerreiro é alguém com habilidades muito além do simples guarda de milícia que patrulha as muralhas do castelo.

O guerreiro é o senhor das técnicas de combate, o mestre das armas e armaduras. Diferente do selvagem bárbaro e do rústico ranger, o guerreiro é um lutador sofisticado, capaz de dominar muitos golpes e estilos. Ele pode ser versátil, com uma arma ou tática para cada situação — ou intensamente devotado a um só armamento, tornando-se sem igual em seu manejo.

Um guerreiro tem muitos estilos de luta a escolher. Ele pode usar escudos, espadas, alabardas, machados, foices ou opções mais exóticas. Pode empunhar duas armas ao mesmo tempo, arremessar adagas em sucessão, disparar flechas ou virotes. Cada guerreiro é único, e suas técnicas de combate são seu grande trunfo. Assim, é tolice pensar no guerreiro como um simplório ou ignorante — cada um deles esconde uma vida de dedicação às técnicas marciais, e a habilidade que vem com isso.

Aventuras. Alguém treinado para lutar embarca em aventuras mais cedo ou mais tarde, pois assim poderá empregar seu conhecimento marcial. Muitos guerreiros são enviados por lordes em missões, ou precisam defender seu reino ou aldeia de inimigos. Outros tantos são mercenários, aventurando-se por fama e fortuna. Alguns correm riscos em busca da reputação, para que seus nomes sejam cantados pelos bardos em todo o mundo. E para muitas pessoas nascidas na pobreza, uma vida de aventuras como guerreiro é a única opção de ascensão.

Tendência. Tão variados em comportamento quanto em táticas e ideais, guerreiros podem pertencer a qualquer tendência. Soldados e cavaleiros costumam ser Leais, mas existem exceções mesmo entre estes.

Religião. Embora confiem menos em deuses e mais no aço, guerreiros podem cultuar qualquer deus, conforme sua raça e seu passado. Não faltam divindades combativas no Panteão — Azgher, Khalmyr, Lin-Wu, Tauron, ftyatis, Valkaria e principalmente Keenn, o Deus da Guerra. Curiosamente, muitos guerreiros cultuam Lena — após alguns anos de batalhas e sangue, logo aprendem o valor da vida e da cura.

Histórico. Muitos guerreiros são soldados ou ex-soldados. Em pequenas aldeias ou regiões ermas, a maioria dos guerreiros recebe treinamento de um familiar ou veterano local. Existem em Arton numerosas academias e escolas de guerreiros, onde jovens podem adquirir conhecimento marcial através de verdadeiros acadêmicos da luta. Gente forçada a se aventurar (após ver a família morta por monstros ou o reino conquistado por um tirano, por exemplo) costuma seguir o caminho das armas, não sendo raros os guerreiros com passado trágico ou desejo de vingança.

Raças. Todas as raças de Arton têm guerreiros. O mais pacífico fazendeiro humano é capaz de usar seus instrumentos agrícolas como armas. Elfos atacam com espada e arco, halflings arremessam pedras, goblins improvisam bombas. Mesmo os arcanos qareen e os loucos lefou têm suas próprias armas e táticas de combate. No entanto, a tradição de luta armada é mais forte entre anões e minotauros.

Outras Classes. Quase não há grupo de aventureiros sem pelo menos um guerreiro — eles complementam bem colegas de todas as outras classes. De fato, um grupo composto apenas por guerreiros tem maiores chances de sucesso que outro formado por membros de qualquer outra classe.

Pode ser difícil para guerreiros mais rústicos compreender as estratégias dos magos, ou tolerar as enganações e sutilezas dos ladinos e bardos. Mas em geral eles aprendem a trabalhar em equipe, deixando cada um desempenhar sua função.

Guerreiro

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Técnica de luta
2º	+2	Técnica de luta
3º	+3	
4º	+4	Técnica de luta
5º	+5	
6º	+6	Técnica de luta
7º	+7	
8º	+8	Técnica de luta
9º	+9	
10º	+10	Técnica de luta
11º	+11	
12º	+12	Técnica de luta
13º	+13	
14º	+14	Técnica de luta
15º	+15	
16º	+16	Técnica de luta
17º	+17	
18º	+18	Técnica de luta
19º	+19	
20º	+20	Técnica de luta

Características de Classe

Pontos de Vida: um guerreiro começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos, Fortitude Maior.

Habilidades de Classe

Técnica de Luta: no 1º nível você recebe um talento de combate. No 2º nível, e a cada dois níveis seguintes, você recebe outro talento de combate.

Ladino

O mundo é diferente à noite, nos becos das metrópoles, tavernas sujas, reuniões secretas de guildas ilegais. É o domínio dos astutos, furtivos, ágeis. O reino dos ladinos.

Uns recorrem a músculos e aço, outros invocam poder arcano, e outros servem aos deuses. O ladino — ou ladrão — não é nenhum desses. Suas armas são a inteligência, astúcia e agilidade. Quando outros bradam e atacam, ele espreita. Quando outros resistem, ele se esquiva. E quando outros tombam, ele sobrevive e escapa.

Sem uma só fagulha de poder sobrenatural, o ladino habilidoso rivaliza com os maiores magos. Atravessa portas trancadas, inutiliza armadilhas, escapa da morte certa. Torna-se outra pessoa, desaparece diante dos olhos, nunca está onde os inimigos esperam. É rápido, silencioso e mortal como um fantasma. Treinado nas técnicas e truques do submundo, o ladino é senhor de seus próprios segredos — mundanos, mas ainda extraordinários.

A violação das leis não faz um ladino — muitos deles utilizam suas habilidades para fazer justiça e ajudar outros. Asseguram que heróis valorosos não caiam em armadilhas, nem sejam vítimas de emboscadas. Em combate, encontram na mais forte armadura uma fresta onde alojar sua adaga. E atacando das sombras, abatem a ameaça oculta que ninguém mais havia notado. Todo aventureiro experiente valoriza um bom ladino na equipe, e torce para não ter um como inimigo.

Aventuras. Ladinos envolvidos em guildas (de ladrões, assassinos ou caçadores de tesouros) embarcam em aventuras por ordem de seus superiores, para recuperar um item ou punir um inimigo. Ladinos independentes estão sempre à procura de riquezas, e não hesitam em participar de missões lucrativas. Ladinos do lado da lei aventuram-se para perseguir criminosos ou obter informações estratégicas. Existem ladinos traiçoeiros, que se aventuram apenas para roubar os "companheiros" mais tarde; desses, uns poucos se regeneram e tornam-se genuinamente leais.

Tendência. Ladinos podem pertencer a qualquer tendência, embora seja mais comum que tenham um aspecto Neutro (pois pensam mais em si mesmos, e menos em ajudar ou prejudicar outros). Muitos são Caóticos, embora isso não seja obrigatório; por incrível que pareça, há ladinos Leais — investigadores, caça-prêmios e agentes secretos fiéis a seus reinos ou superiores. Ladinos Malignos são criminosos terríveis que se deleitam com o sofrimento de suas vítimas.

Religião. Quase todos os ladinos prestam algum respeito a Hyninn, Deus dos Ladrões — o deus brincalhão protege aqueles que vivem da esperteza, mesmo que não sejam criminosos. Nimb também é cultuado entre os ladinos, por sua vida imprevisível. Curiosamente, Khalmyr é bem popular entre os ladinos que trabalham para a lei.

Histórico. Muitos ladinos surgem da pobreza. Aprendem o "ofício" por conta própria, ainda na infância, como meio de sobreviver. Outros são acolhidos por guildas ou mestres que treinam gatunos mirins. As famílias criminosas das metrópoles preparam seus filhos e agregados para trabalhar nos "negócios familiares". Exércitos de muitos reinos treinam espiões, batedores ou agentes secretos — um ladino pode ter antecedentes militares, ou até patente em um grande exército. E em Tamu-ra existiam os ninjas, ladinos misteriosos e mortais.

Raças. Onde há crime, há ladinos (praticando-o ou combatendo-o). Eles existem em meio a todas as raças, embora sejam raros nas sociedades rígidas dos anões e minotauros. Ladrões elfos e lefou são cada vez mais comuns, vivendo nas sarjetas da sociedade humana. Mas os maiores ladinos de Arton pertencem às menores raças: os desesperados goblins, peritos em agir furtivamente; e os carismáticos halflings, mestres da enganação.

Outras Classes. Ladinos atraem a desconfiança de muitos aventureiros. Paladinos, samurais e alguns clérigos não toleram suas táticas — é saudável que sejam mantidos ignorantes sobre as atividades do ladino da equipe. Guerreiros e bárbaros atuam bem com ladinos, atraindo a atenção do adversário para que o colega possa flanquear e desferir um ataque furtivo. Druidas e rangers, habituados aos ermos, entram em conflito com os modos urbanos dos ladinos. Bardos, feiticeiros e swashbucklers são seus melhores companheiros.

Características de Classe

Pontos de Vida: um ladino começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 8 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ladinagem (Des), Obter Informação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos, Reflexos Rápidos.

Habilidades de Classe

Ataque Furtivo: você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa 1d6 pontos de dano adicional. A cada dois níveis seguintes, esse dano adicional aumenta em +1d6.

Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Encontrar Armadilhas: você pode usar a perícia Percepção para encontrar armadilhas. Veja o Capítulo 4: Perícias para mais detalhes.

Evasão: a partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.

Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado, ou usando armadura média ou pesada.

Técnica Ladina: no 2º nível, e a cada três níveis seguintes, você recebe uma habilidade da lista a seguir, à sua escolha. Você não pode escolher a mesma habilidade mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário.

Ataque Incapacitante: quando atinge uma criatura com um ataque furtivo, além de sofrer dano extra, ela sofre uma penalidade de –2 em jogadas e testes por um minuto.

De Pé: você pode se levantar com uma ação livre, em vez de uma ação de movimento.

Desabilitar Rápido: você gasta uma ação padrão para desabilitar mecanismos, em vez de 1d4 rodadas (veja a perícia Ladinagem).

Furtividade Rápida: você pode usar Furtividade mesmo se movendo com seu deslocamento normal, sem sofrer penalidades no teste de perícia.

Maestria em Perícia: escolha um número de perícias treinadas igual a 1 + seu modificador de Inteligência. Usando essas perícias, você pode escolher 10 mesmo quando distraído ou sob pressão.

Mente Escorregadia: sempre que faz um teste de Vontade e falha, você pode repetir o teste uma vez na rodada seguinte.

Oportunismo: você recebe +4 em jogadas de ataque contra inimigos que já sofreram dano na mesma rodada.

Rolamento Defensivo: quando você sofre dano, pode fazer um teste de Reflexos (CD = dano sofrido). Se for bem-sucedido, sofre apenas metade do dano. Você pode usar esta técnica ladina apenas uma vez por dia (mas pode escolhê-la mais vezes, para mais utilizações diárias).

Truque de Combate: você recebe um talento de combate adicional. Você pode escolher esta habilidade diversas vezes.

Truque de Perícia: você recebe um talento de perícia adicional. Você pode escolher esta habilidade diversas vezes.

Truque Mágico: você pode lançar uma magia arcana de 1º nível à sua escolha. Sua habilidade-chave é Inteligência, e você possui um número de pontos de magia igual a 1 + seu modificador de Inteligência. Você pode escolher esta habilidade diversas vezes. Cada vez que é escolhida, você aprende uma nova magia e recebe +1 PM.

Ladino

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Ataque furtivo +1d6, encontrar armadilhas
2º	+1	Evasão, técnica ladina
3º	+2	Ataque furtivo +2d6, sentir armadilhas +1
4º	+3	Esquiva sobrenatural
5º	+3	Ataque furtivo +3d6, técnica ladina
6º	+4	Sentir armadilhas +2
7º	+5	Ataque furtivo +4d6
8º	+6	Esquiva sobrenatural aprimorada, técnica ladina
9º	+6	Ataque furtivo +5d6, sentir armadilhas +3
10º	+7	Evasão aprimorada
11º	+8	Ataque furtivo +6d6, técnica ladina
12º	+9	Sentir armadilhas +4
13º	+9	Ataque furtivo +7d6
14º	+10	Técnica ladina
15º	+11	Ataque furtivo +8d6, sentir armadilhas +5
16º	+12	
17º	+12	Ataque furtivo +9d6, técnica ladina
18º	+13	Sentir armadilhas +6
19º	+14	Ataque furtivo +10d6
20º	+15	Técnica ladina

Sentir Armadilhas: no 3º nível, você adquire um sentido apurado contra armadilhas. Você recebe +1 na classe de armadura contra ataques feitos por armadilhas, e em testes de Reflexos contra armadilhas. A cada três níveis seguintes, esse bônus aumenta em +1.

Esquiva Sobrenatural: no 4º nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica desprevenido (veja "Surpresa" no Capítulo 8: Combate).

Caso já tenha recebido esquiva sobrenatural de outra classe, você recebe esquiva sobrenatural aprimorada.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada: a partir do 8º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Evasão Aprimorada: a partir do 10º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e sofre apenas metade do dano se falhar.

Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado, ou usando armadura média ou pesada.

Mago

O maior poder não vem de músculos imensos ou fé cega. Nem de grande talento natural ou língua rápida. O poder vem de estudo e dedicação, noites em claro decifrando segredos antigos, esforço para memorizar palavras, componentes e gestos precisos que canalizam a magia. Assim acreditam os magos.

Magia arcana é ao mesmo tempo arte e ciência. Mesmo a pessoa mais mundana pode, com esforço e disciplina, aprender a conjurar efeitos fantásticos. O ensino acadêmico de magia é amplamente praticado em Arton. Você pode disputar uma vaga na Grande Academia Arcana, procurar uma boa escola no reino de Wynlla, ser aceito como aprendiz por um mestre solitário em sua torre ou até aprender sozinho após encontrar aquele velho grimório no sótão.

O mago pode violar as leis naturais, moldar a própria realidade, obrigar o universo a cumprir a sua vontade. Suas magias são fórmulas precisas, pesquisadas durante décadas ou séculos — seu conhecimento é a chave para criar fogo, desintegrar inimigos, transformar pedra em lama, teleportar-se ou invocar criaturas mágicas.

Tanto estudo cobra seu preço; a maioria dos magos é fisicamente frágil, de saúde precária. Mas mesmo precisando ser protegidos, magos são muito úteis e bem-vindos em grupos de aventureiros. É seu papel espionar através de bolas de cristal, conjurar monstros, apavorar inimigos com uma imagem ilusória, dominar suas mentes ou apenas destruir todos com bolas de fogo e relâmpagos.

Aventuras. O estudo inicial do mago ocorre em escolas, laboratórios ou bibliotecas empoeiradas. Mas esse conhecimento inicial é rudimentar comparado às maravilhas que aguardam mundo afora. Os maiores segredos mágicos estão ocultos na escuridão das masmorras, em pergaminhos e tomos esquecidos, elaborados por dragões, deuses ou demônios em tempos remotos. Magos aventuram-se para descobrir esses segredos, obter componentes mágicos ou apenas testar suas habilidades. São raros os grandes magos que levam vidas pacatas — cedo ou tarde, a sede por conhecimento os impulsiona a aventuras.

Tendência. Uma vida de estudos, pesquisa e disciplina é mais comum entre aqueles de tendência Leal. Magos podem ser Bondosos ou Malignos livremente, mas muitos são distantes e introspectivos, adotando uma tendência Neutra.

Religião. Muitos magos cultuam Wynna, especialmente aqueles treinados na Academia Arcana ou nascidos no reino de Wynlla. Outros confiam tanto em seus próprios conhecimentos que desprezam os deuses. Alguns magos são devotos de Tanna-Toh, valorizando muito os dogmas científicos da deusa.

Histórico. O Reinado respeita os magos. São considerados pessoas inteligentes, cultas e esforçadas. É comum que tenham alto status social e ocupem cargos importantes, como conselheiros ou até regentes. Não sem motivo, os dois homens mais famosos e importantes do Reinado — Talude e Vectorius — são magos.

Por isso, não faltam jovens sonhando ser grandes magos. Muitos começam como aprendizes de conjuradores poderosos — realizando tarefas domésticas para seu mestre de mantos longos e barbas brancas. Outros estudam na Academia Arcana e outras escolas especializadas. Muitos reinos empregam magos em seus exércitos ou cortes, sendo comum que jovens de sangue azul recebam treinamento arcano. Povos exóticos do Deserto da Perdição têm magos matemáticos, que usam fórmulas numéricas para manipular a magia. E os elfos ainda guardam seus próprios segredos arcanos.

Raças. Magos são mais comuns entre os humanos e elfos — estes últimos têm forte tradição mágica, que ainda lutam para preservar após a queda de sua nação. Os qareen também são ótimos magos, embora tenham mais propensão a ser feiticeiros. Anões magos são raros e mal vistos por sua gente. Minotauros consideram a magia útil e empregam magos em sua sociedade, embora eles mesmos quase nunca abracem a carreira. Alguns lefou são magos sinistros, muitas vezes ligados à Tormenta. Goblins desconfiam de magia e quase nunca se tornam magos, enquanto aos halflings falta disciplina para tanto estudo.

Outras Classes. Magos são vitais na maior parte dos grupos de aventureiros. Seu jeito misterioso e extensa educação podem entrar em conflito com os modos dos guerreiros e bárbaros, mas eles logo aprendem a conviver. Necromantes e outros magos considerados profanos são mal vistos por paladinos e clérigos. De resto, todas as classes apreciam e respeitam o poder dos magos. Sua maior rivalidade é com os feiticeiros, que consideram irresponsáveis e incultos, usando a magia sem controle.

Características de Classe

Pontos de Vida: um mago começa com 8 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Conhecimento (Int), Identificar Magia (Int), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armas (simples), Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 9: Magia.

Tipo e níveis de magia: você pode lançar magias arcanas de nível 0 (truques) e 1º nível. A cada dois níveis de mago seguintes, você pode lançar magias de um nível acima: no 3º nível pode lançar magias de 2º nível, no 5º nível pode lançar magias de 3º nível e assim por diante, até o 17º nível, quando você pode lançar magias de 9º nível.

Habilidade-chave: sua habilidade para lançar magias é Inteligência.

Magias Conhecidas: você conhece cinco magias arcanas de nível 0, e também um número de magias de 1º nível igual a 3 + seu modificador de Inteligência. Cada vez que avança de nível, você aprende duas novas magias de qualquer nível que possa lançar.

Pontos de Magia: você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + seu modificador de Inteligência. Cada vez que você avança de nível, recebe 3 PM.

Preparação de Magia: você precisa preparar suas magias com antecedência. A cada dia deve estudar durante uma hora, e então gastar seus PM com as magias que vai querer disponíveis durante o dia.

Mistérios Arcanos: você recebe um talento de magia. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, recebe outro talento de magia.

Vínculo Arcano: escolha entre ter um elo com um item ou com um animal. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

Item de Poder: se escolher um item, você recebe um objeto à sua escolha. Pode ser uma varinha, cajado, livro, chapéu, amuleto ou mesmo uma arma.

Este item pode ser usado para lançar, uma vez por dia, qualquer magia que você conheça sem gastar PM (incluindo custos extras de talentos metamágicos). No entanto, para lançar qualquer magia sem estar usando ou segurando o item, você precisa fazer um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia). Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim.

O item de poder tem redução de dano 10 e PV iguais a metade dos PV máximos do mago. Um item danificado é restaurado na próxima vez que você preparar suas magias. Se o item é destruído, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Construir um novo item de poder consome uma semana de trabalho e 100 TO.

Familiar: se escolher um animal, você recebe um familiar — um tipo de animal de estimação mágico.

Você e seu familiar podem se comunicar telepaticamente a até 1km. Seu familiar obedece suas ordens, mas sua baixa inteligência pode limitar o que ele consegue fazer. Se o familiar morre, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Você pode invocar um novo familiar com um ritual que exige um dia inteiro e 100 TO em ingredientes.

Mago

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Mistérios arcanos, vínculo arcano	0, 1º
2º	+1		
3º	+1		2º
4º	+2		
5º	+2	Mistérios arcanos	3º
6º	+3		
7º	+3		4º
8º	+4		
9º	+4		5º
10º	+5	Mistérios arcanos	
11º	+5		6º
12º	+6		
13º	+6		7º
14º	+7		
15º	+7	Mistérios arcanos	8º
16º	+8		
17º	+8		9º
18º	+9		
19º	+9		
20º	+10	Mistérios arcanos	

PV**Familiar.** Animal 1, N; Mínimo, desl. 9m; PV (metade dos do mago); CA 14; corpo-a-corpo: mordida +4 (1); Fort +2, Ref +4, Von +1; For 4, Des 15, Con 10, Int 4, Sab 12, Car 6. *Perícias & Talentos:* Percepção +5; Acuidade com Arma.

Cada tipo de animal oferece ainda uma habilidade especial:

Cobra: você recebe Treino em Perícia (Enganação) ou Foco em Perícia (Enganação) como um talento adicional.

Coruja: a coruja pode voar com deslocamento de 12m, e você recebe visão na penumbra.

Corvo: o corvo pode voar com deslocamento de 12m, e você recebe Vontade de Ferro como um talento adicional.

Falcão: o falcão pode voar com deslocamento de 12m, e você recebe Treino em Perícia (Percepção) ou Foco em Perícia (Percepção) como um talento adicional.

Gato: você recebe Treino em Perícia (Furtividade) ou Foco em Perícia (Furtividade) como um talento adicional.

Morcego: o morcego pode voar com deslocamento de 12m, e você recebe visão no escuro 18m.

Rato: você recebe Fortitude Maior como um talento adicional.

Sapo: você recebe Vitalidade como um talento adicional.

Monge

Enquanto alguns confiam em armas, outros transformam o corpo em arma. Enquanto alguns pesquisam conhecimentos exóticos, outros buscam a verdade dentro de si mesmos. Enquanto alguns oram por ajuda divina, outros acham iluminação interior. O monge é alguém que aperfeiçoou a si mesmo a níveis quase sobrenaturais, treinando corpo e mente para funcionarem à perfeição.

Treinados em técnicas secretas de combate desarmado, ou usando armas exóticas, estes artistas marciais aperfeiçoam-se durante anos em mosteiros antes de sair pelo mundo para viver aventuras, promover a justiça e aprimorar ainda mais suas habilidades. O monge típico não confia em bens materiais. Alguns usam roupas simples, pouco mais que farrapos, enquanto outros vestem cores vivas e espalhafatosas. Mas todos evitam armaduras pesadas — mestres das esquivas e acrobacias, são alvos muito difíceis.

Monges cultivam corpo, mente e alma à perfeição, tornando-se resistentes a magias e efeitos nocivos. E promovem ordem acima de tudo: disciplinados ao extremo, expulsam distrações e pensamentos caóticos com meditação. Todo monge é severo, rigoroso... Especialmente consigo mesmo.

Aventuras. Monges treinam em mosteiros até o momento das provações no mundo exterior — usando suas habilidades para ajudar os necessitados e promover a paz. Outros querem apenas desafiar oponentes poderosos para provar a força de sua técnica: pouca coisa pode trazer mais prestígio a um artista marcial que matar um dragão de mãos vazias!

Tendência. Todos os monges são Leais; a disciplina necessária para adquirir seus poderes exige esse tipo de conduta. Os monges mais frios e distantes do mundo são Neutros. Monges bondosos usam sua força para ajudar os necessitados, enquanto os malignos dominam os fracos.

Religião. Muitos monges veneram o dra-gão -T Lin-Wu, mas nem todos. Khalmyr, Tanna-toh, Tauron e Marah também atraem membros desta classe.

Histórico. As mais antigas tradições monásticas de Arton vieram de Tamu-ra, antes de sua destruição pela Tormenta. Apenas recentemente o Império de Jade livrou-se da pestilência invasora. Uma lenta e dolorosa reconstrução começa, e os monges são reservas vivas de conhecimento e treino em artes marciais. Mas nem todo monge se origina daquela terra: vários povos têm tradições de artes marciais, como os gladiadores de Valkaria, lutadores de Tapista, atletas de Yuden e outros.

Raças. Monges humanos são os mais comuns. Há histórias sobre elfos que, após a queda de Glórienn, decidiram nunca mais recorrer a armas ou magia. Minotauros, rígidos e amantes das artes do combate, muitas vezes seguem este caminho. Anões raramente abandonam suas armas tradicionais. Quase não se conhece monges goblins, halflings, qareen ou lefou, embora possam existir.

Outras Classes. Serenos e comedidos, os monges não cultivam rivalidades com ninguém. Costumam ter ótimas relações com paladinos, samurais e vários clérigos, que compartilham de sua personalidade disciplinada. No entanto, sua necessidade de ordem dificulta a harmonia com bardos, ladinos e swashbucklers.

Características de Classe

Pontos de Vida: um monge começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diploma- cia (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armas (simples), Usar Arma Exótica (nunchaku, sai, shuriken), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro, Ataque Desarmado Aprimorado.

Habilidades de Classe

Dano Desarmado: seu dano desarmado aumenta em uma categoria (o dano visto nesta tabela é para criaturas Médias; veja o Capítulo 7: Equipamento para descobrir o dano de outros tamanhos).

No 4º nível, e a cada quatro níveis seguintes, seu dano desarmado aumenta ainda mais.

Rajada de Golpes: quando ataca desarmado ou com armas de monge (bordão, nunchaku, sai, shuriken), você pode fazer um ataque adicional. Se fizer isso, todos os ataques (incluindo o ataque extra) sofrem penalidade de –2.*

Sexto Sentido: você soma seu bônus de Sabedoria à classe de armadura. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você também recebe +1 na CA.*

Técnica de Luta: você recebe um talento de combate à sua escolha. No 2º nível, e a cada quatro níveis seguintes, recebe outro talento de combate.

Evasão: a partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.*

Movimento Rápido: no 3º nível, seu deslocamento aumenta em +3m. A cada três níveis seguintes, aumenta em +3m.

Ataque Chi: a partir do 4º nível, seus ataques desarmados são considerados armas mágicas para vencer redução de dano. A partir do 10º nível, são considerados armas da sua tendência (por exemplo, um monge Leal e Bondoso irá vencer redução de dano dessas duas tendências). Por fim, a partir do 16º nível, seus ataques desarmados são considerados armas de adamante para vencer redução de dano.

Movimento Ágil: no 4º nível, você recebe +5 em testes de Acrobacia e Atletismo. No 9º nível, e a cada cinco níveis seguintes, esse bônus aumenta em +5.

Integridade Corporal: a partir do 7º nível o monge pode se concentrar para curar seus ferimentos. Você pode curar um total de pontos de vida igual a seu bônus de Sabedoria (mínimo 1) vezes seu nível. Por exemplo, um monge de 10º nível com Sabedoria 16 (bônus de +3) pode curar até 30 pontos de vida. Usar esta habilidade é uma ação completa, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Evasão Aprimorada: a partir do 9º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e apenas metade do dano se falhar.*

Corpo de Diamante: no 11º nível, você se torna imune a todas as doenças e venenos.

Rajada de Golpes Aprimorada: a partir do 11º nível, você não sofre mais a penalidade normal de –2 nas jogadas de ataque quando usa rajada de golpes.

r **Alma de Diamante:** no 13º nível, você recebe +4 em testes de esistência contra magias.

Mão Vibrante: no 15º nível você domina a técnica da mão vibrante, que permite matar com um simples toque. Faça um ataque desarmado. Se acertar você não causa dano, mas o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Sabedoria) ou morrerá. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a esta habilidade.

Corpo Atemporal: a partir do 15º nível, você não sofre mais penalidades por envelhecimento (veja o Capítulo 6: Características) e torna-se imune a envelhecimento mágico. Bônus por envelhecimento ainda se aplicam. Você ainda morrerá de velhice quando sua hora chegar.

Monge

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Dano desarmado (1d6), rajada de golpes, sexto sentido, técnica de luta
2º	+2	Evasão, técnica de luta
3º	+3	Movimento rápido +3m
4º	+4	Ataque chi (mágico), dano desarmado (1d8), movimento ágil +5
5º	+5	Bônus na CA +1
6º	+6	Movimento rápido +6m, técnica de luta
7º	+7	Integridade corporal
8º	+8	Dano desarmado (1d10)
9º	+9	Evasão aprimorada, movimento rápido +9m, movimento ágil +10
10º	+10	Ataque chi (tendência), bônus na CA +2, técnica de luta
11º	+11	Corpo de diamante, rajada de golpes aprimorada
12º	+12	Dano desarmado (2d6), movimento rápido +12m
13º	+13	Alma de diamante
14º	+14	Movimento ágil +15, técnica de luta
15º	+15	Bônus na CA +3, mão vibrante, movimento rápido +15m
16º	+16	Ataque chi (adamante), dano desarmado (2d8)
17º	+17	Corpo atemporal, idiomas do sol e da lua
18º	+18	Movimento rápido +18m, técnica de luta
19º	+19	Corpo vazio, movimento ágil +20
20º	+20	Autoperfeição, bônus na CA +4, dano desarmado (2d10)

Idiomas do Sol e da Lua: a partir do 17º nível, você pode se comunicar com qualquer criatura inteligente (Int 3 ou mais).

Corpo Vazio: a partir do 19º nível você pode assumir um estado etéreo, como a magia *forma etérea*. Usar esta habilidade é uma ação livre. Você pode permanecer na forma etérea durante até um minuto por dia.

Autoperfeição: no 20º nível, você consegue alinhar corpo e espírito. Você recebe redução de dano 5, e também é automaticamente bem-sucedido em todos os testes de resistência. Você ainda é afetado por efeitos que não permitem testes de resistência.

*Todas estas habilidades exigem liberdade total de movimentos; você não pode usá-las se estiver imobilizado, ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo.

Paladino

As forças do mal são uma horda interminável. Exércitos de monstros, ordens de cultistas, cabalas de necromantes, aberrações da Tormenta e infinitos poderes profanos. Mas o bem conta com seus campeões para defender os inocentes. O paladino é a elite das forças da justiça.

Paladinos são guerreiros sagrados, que recebem poderes de divindades benignas e lutam na linha de frente contra a maldade do mundo. Capazes de curar com um toque, golpear com força abençoada e resistir à intimidação dos vilões, são exemplos máximos de devoção, sacrifício e bondade. Enquanto o clérigo é um servo dos deuses, o paladino é um soldado dos deuses — um guerreiro santo, guiado por nobres ideais de lei e ordem. Em suas armaduras brilhantes, brandindo espadas sagradas e emanando luz divina, paladinos são a encarnação da esperança, honra e justiça.

O poder do paladino é grande, mas seu código de conduta também é severo, rejeitando qualquer corrupção. Paladinos não se aliam ao mal, não toleram o mal; eles lutam para levar o mal à redenção. E quando isso mostra ser impossível, destroem o mal.

O verdadeiro paladino não é estúpido ou intolerante. Não se apega a "bondade" baseada em preconceito e violência, nem é cego para a dura realidade do mundo. Como campeão do bem, o paladino é justo, mas compreensivo. Inflexível, mas racional. E, apesar de incorruptível, não demanda a mesma perfeição de outros — ele lidera pelo exemplo, não por exigências.

Todo paladino adota um código de conduta. Isso em geral envolve não mentir, não praticar qualquer ato ilegal, demonstrar piedade, praticar caridade, não recusar um pedido de ajuda, etc. Alguns paladinos fazem votos ainda mais rígidos — como castidade, celibato, pobreza, silêncio e outros.

Aventuras. O mal está em toda parte, cabendo ao paladino procurá-lo e combatê-lo. Paladinos apreciam o companheirismo e versatilidade dos grupos de aventureiros (algumas das únicas pessoas capazes de compreender seu estilo de vida rigoroso).

Tendência. Todo e qualquer paladino é Leal e Bondoso.

Religião. Há paladinos devotados a todos os deuses Leais e Bondosos, Leais e Neutros, e Bondosos e Neutros. São eles: Allihanna, Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Tanna-Toh, Tauron, ftyatis, Valkaria. Paladinos têm ligação profunda com sua própria divindade, praticamente abrindo mão da própria individualidade e livre arbítrio.

Histórico. Muitos paladinos são criados e treinados desde a infância em igrejas ou ordens de cavalaria — como a Ordem da Luz ou a Ordem de Khalmyr, apenas para citar as mais famosas. Paladinos treinados na cavalaria começam como escudeiros, servindo a um cavaleiro mais velho, até conquistar o título de cavaleiro. Outros são criados em mosteiros ou escolas isoladas, mantendo a mente pura e afastada da corrupção do mundo.

Mas esta não é a única origem possível para um paladino. Alguns nunca receberam qualquer treino, nem pisaram em um templo ou castelo — apenas ouviram o chamado sagrado e aceitaram a missão de lutar pelo bem e ordem. Há histórias sobre jovens pobres e esfarrapados, armados apenas com porretes, apresentando-se ao serviço de Khalmyr e demonstrando poderes impressionantes.

Raças. A tradição do cavaleiro de armadura que luta pela justiça é originariamente humana — a maior parte dos paladinos pertence a esta raça. Como divindade principal dos anões, Khalmyr também

conta com muitos destes como paladinos. Tauron ordena a seus paladinos minotauros que protejam os fracos. Muito poucos goblins, lefou ou qareen se tornam paladinos, embora eles não sejam totalmente desconhecidos.

Outras Classes. Um paladino é muito valorizado entre aventureiros, uma força a ser temida por monstros e vilões. Sua presença e exemplo são inspiradores — mas nem sempre é fácil corresponder a seus padrões rigorosos. Embora um paladino entenda que nem todos nasceram para seguir o caminho da virtude, ele não aceita que seus aliados recorram a táticas cruéis ou desleais (não é sem motivo que o ladino muitas vezes prefere ir sozinho na dianteira...). Bardos, ladinos e swashbucklers podem ocasionalmente ter problemas com paladinos, enquanto clérigos, guerreiros, monges e samurais trabalham bem com eles.

Características de Classe

Pontos de Vida: um paladino começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ofício (Int).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos, Fortitude Maior.

Habilidades de Classe

Código de Conduta: paladinos não aceitam aliados de tendência Maligna. Além disso, um paladino que voluntariamente execute um ato maligno perde todas as habilidades de classe até que realize uma *penitência* (veja no Capítulo 9: Magia).

Devoto: você deve escolher uma divindade padroeira entre aquelas disponíveis para paladinos (Allihanna, Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Tanna-Toh, Tauron, ftyatis, Valkaria), e atuar como seu devoto. As divindades são descritas no Capítulo 6: Características. Sua divindade determina quais poderes concedidos você pode ter.

Destruir o Mal: você pode invocar seus poderes divinos para desferir um golpe destruidor. Como uma ação livre, pode anunciar o uso desta habilidade antes de rolar um ataque corpo-a-corpo. Se o alvo é Maligno, você soma seu bônus de Carisma à jogada de ataque, e seu nível de paladino ao dano. Contra um alvo não Maligno, a habilidade não tem efeito, mas você gasta um uso diário mesmo assim.

Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia. A cada três níveis seguintes, você recebe um uso diário adicional.

Detectar o Mal: você pode lançar a magia *detectar o mal* à vontade, sem gastar PM.

Cura pelas Mãos: no 2º nível, você recebe a habilidade de curar 1d8+1 pontos de vida com um toque e uma ação padrão. No 6º nível, e a cada quatro níveis seguintes, esse valor aumenta em 1d8+1. Esta habilidade também pode causar dano a mortos-vivos, exigindo um ataque desarmado.

Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Paladino

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+1	Código de conduta, destruir o mal 1/dia, detectar o mal, devoto	
2º	+2	Cura pelas mãos 1d8+1, graça divina	
3º	+3	Aura de coragem, saúde divina	
4º	+4	Canalizar energia positiva 1d6, destruir o mal 2/dia	
5º	+5	Bênção da justiça, vínculo divino	1º
6º	+6	Cura pelas mãos 2d8+2, remover condição	
7º	+7	Destruir o mal 3/dia	
8º	+8	Canalizar energia positiva 2d6	
9º	+9	Remover condição	2º
10º	+10	Cura pelas mãos 3d8+3, destruir o mal 4/dia	
11º	+11		
12º	+12	Canalizar energia positiva 3d6, remover condição	
13º	+13	Destruir o mal 5/dia	3º
14º	+14	Cura pelas mãos 4d8+4	
15º	+15	Remover condição	
16º	+16	Canalizar energia positiva 4d6, destruir o mal 6/dia	
17º	+17		4º
18º	+18	Cura pelas mãos 5d8+5, remover condição	
19º	+19	Destruir o mal 7/dia	
20º	+20	Canalizar energia positiva 5d6	

Graça Divina: no 2º nível, você soma seu bônus de Carisma a todos os testes de resistência.

Aura de Coragem: no 3º nível, você se torna imune a medo. Além disso, todos seus aliados a até 3m recebem +4 em testes de resistência contra medo.

Saúde Divina: no 3º nível, você se torna imune a todas as doenças mundanas (mas ainda pode ser afetado por doenças mágicas ou maldições).

Canalizar Energia Positiva: a partir do 4º nível, você pode emanar uma onda de energia positiva que alcança até 9m a partir de você.

Você pode curar criaturas vivas ou causar dano em mortos--vivos, à sua escolha. A quantidade de dano é igual a 1d6, mais 1d6 a cada quatro níveis seguintes. Criaturas que recebam dano

têm direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma) para reduzir esse dano à metade.

Usar esta habilidade é uma ação padrão. Ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Bênção da Justiça: no 5º nível, escolha entre ter magias ou poderes de paladino. Uma vez feita, essa escolha não pode mais ser mudada.

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 9: Magia.

• *Tipo e níveis de magia:* você pode lançar magias divinas de 1º nível. A cada quatro níveis seguintes de paladino após o 5º nível, você pode lançar magias de um nível acima: no 9º nível você pode lançar magias de 2º nível, no 13º nível você pode lançar magias de 3º nível, e no 17º nível você pode lançar magias de 4º nível.

• *Habilidade-chave:* sua habilidade para lançar magias é Sabedoria.

• *Magias Conhecidas:* você conhece um número de magias igual a 1 + modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, você aprende uma nova magia de qualquer nível que possa lançar.

• *Pontos de Magia:* você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + modificador de Sabedoria. Cada vez que você avança de nível, recebe 1 PM.

• *Preparação de Magia:* você precisa preparar suas magias com antecedência. A cada dia, deve passar uma hora rezando para sua divindade. Durante esse tempo, deve gastar seus PM com as magias que vai querer disponíveis durante o dia.

Poderes de Paladino: você recebe as seguintes habilidades.

• *Arma da Fé:* a partir do 5º nível, seus ataques corpo-a-corpo são considerados armas mágicas e Bondosas para causar dano a criaturas com redução de dano.

• *Armadura da Fé:* no 9º nível, você recebe CA+2.

• *Poder Sagrado:* a partir do 13º nível, você pode canalizar energia divina para melhorar sua capacidade de combate. Você recebe +4 nas jogadas de ataque e dano durante um minuto. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

• *Campeão do Bem:* a partir do 17º nível, você pode usar sua energia divina para se tornar praticamente invencível em batalha. Você recebe redução de dano 20 durante um minuto. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Vínculo Divino: no 5º nível, escolha entre ter um elo com as forças divinas ou com um animal. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

Se escolher um elo com as forças divinas, você recebe um talento de combate ou poder concedido. No 10º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você recebe outro talento de combate ou de poder concedido.

Se escolher um elo com um animal, você recebe uma montaria sagrada. Veja o quadro para mais detalhes.

Remover Condição: no 6º nível, seu toque faz mais que apenas curar ferimentos.

Escolha uma das condições a seguir: abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, exausto, fatigado ou surdo. Quando você usa cura pelas mãos, além de curar PV, também remove essa condição da criatura curada (um alvo apavorado fica abalado; um alvo exausto fica fatigado).

No 9º nível, e a cada três níveis seguintes, você pode escolher outra condição. Mas você cura apenas uma condição por cada uso de cura pelas mãos.

Ex-Paladinos: um paladino que abandona a tendência Leal e Bondosa perde todas as suas habilidades de classe e não pode mais ganhar níveis nesta classe até que realize uma *penitência* (veja o Capítulo 9: Magia).

Montaria Sagrada

Um paladino de 5º nível pode escolher receber uma montaria sagrada, designada pelos deuses. Este animal vai atuar como um fiel companheiro de batalhas. Normalmente será um cavalo de guerra para paladinos de tamanho Médio, ou um cão de guarda para paladinos de tamanho Pequeno — mas outros animais de mesmo nível também podem existir como montarias sagradas.

O paladino e sua montaria têm um vínculo mental, sendo sempre capazes de entender um ao outro (não é preciso fazer testes de Adestrar Animais). Uma montaria cumpre qualquer ordem do paladino, mesmo que signifique arriscar a vida. Se a montaria sagrada morre, o paladino fica atordoado por 1d4 rodadas. Ele pode invocar uma nova montaria após um dia inteiro de prece e meditação.

Cavalo de guerra: animal 4, N; Grande, desl. 15m; PV 28; CA 14 (+2 nível, –1 tamanho, +1 Des, +2 natural); corpo-a-corpo: cascos +6 (1d8+6); Fort +7, Ref +5, Von +3; For 18, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6. *Perícias & Talentos:* Percepção +8; Corrida, Tolerância.

Cão de guarda: animal 3, N; Médio, desl. 12m; PV 21; CA 15 (+1 nível, +2 Des, +2 natural); corpo-a-corpo: mordida +5 (1d6+3); Fort +5, Ref +5, Von +2; For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6. *Perícias & Talentos:* Percepção +7; Foco em Arma (mordida), Vitalidade.

Sempre que o paladino sobe de nível, sua montaria sagrada também sobe. O animal ganha bônus base de ataque e pontos de vida como se fosse um clérigo (BBA +3/4 por nível, PV 4 + mod. Con por nível), além de todos os benefícios da tabela "Benefícios por Nível do Personagem" (graduações em perícias, talentos, aumento de habilidades, etc.).

Ranger

O mateiro que consegue tudo de que precisa nos ermos. O caçador que abate os mais perigosos monstros. O protetor e senhor de uma área selvagem. O arqueiro que dispara flechadas certeiras contra o menor dos alvos. O lutador rápido e feroz, empunhando uma lâmina em cada mão. Assim é o ranger: guerreiro das regiões selvagens, rastreador infalível, espreitador furtivo e mestre em sobrevivência.

O ranger (também conhecido como patrulheiro ou guardião) é um guerreiro rústico, perfeitamente à vontade nos ermos do Reinado e além. Perito máximo em sobrevivência, sabe rastrear, caçar e dormir ao relento. Vive confortável longe das cidades, embora as visite vez por outra — ele não é primitivo como um bárbaro, nem recluso como um druida. Um ranger pode desfrutar de uma bebida na taverna e uma noite em cama macia, antes de voltar à natureza. Muitas vezes é acompanhado por um animal — lobo, falcão ou outro —, com quem compartilha grande amizade e respeito. Mas também sabe viver entre as pessoas, na civilização. O ranger transita livremente entre esses dois mundos.

Alguns rangers são extremamente devotados à natureza e às divindades que a governam, chegando a receber poderes divinos. Mas acima de tudo, o ranger é um caçador — de feras, monstros, ou mesmo homens. Talvez seja um caça-prêmios, levando criminosos à justiça por dinheiro. Talvez tenha razões pessoais para odiar certo tipo de criatura. Ou ainda, talvez colecione troféus por esporte, honra ou diversão. Quaisquer que sejam seus motivos, ele é um adversário terrível contra seu alvo escolhido.

Aventuras. O dia a dia de um ranger sempre envolve aventuras de algum tipo — não existe vida tranquila nos ermos, onde é preciso caçar e lutar para sobreviver.

Rangers acompanham aventureiros para combater alguma ameaça ou — principalmente — caçar sua presa favorita. Talvez um ranger inimigo de goblinoides junte-se a um bando que pretende enfrentar uma praga dessas criaturas. Outro que coleciona peles de mantícoras pode viajar com um grupo apenas pela chance de obter alguns troféus. E claro, alguns caçam a presa mais perigosa de todas, as aberrações da Tormenta.

Tendência. Rangers têm diversas motivações, e portanto podem pertencer a qualquer tendência. Rangers Bondosos costumam caçar monstros que ameaçam inocentes, enquanto que os malignos caçam raças civilizadas por vingança ou dinheiro. Quando um ranger caça sua própria espécie, é raro que seja Bondoso, mas não impossível.

Religião. Embora não sejam extremamente religiosos, rangers Bondosos costumam cultuar Allihanna ou Oceano, enquanto os Malignos veneram Megalokk.

Histórico. Em geral, rangers são criados em contato com a natureza — explorando florestas, planícies, montanhas ou mares. Podem receber seu treinamento de outro ranger experiente, ou deixar que os próprios rigores dos ermos o ensinem. Há algumas "ordens de rangers" em Arton — organizações de caçadores e mateiros, que instruem os rangers mais jovens. Muitos exércitos treinam rangers como batedores e experts em sobrevivência. Existem também guildas — de ladrões, mensageiros, assassinos ou mesmo comerciantes — que usam esses caçadores para abater alvos ou escoltar seus membros.

Raças. Quase todas as raças têm rangers, embora eles sejam mais comuns entre humanos (por sua índole curiosa e exploradora) e elfos (por sua afinidade com a natureza). Anões tornam-se rangers especializados em sobrevivência nos subterrâneos, enquanto goblins muitas vezes atuam como rangers na "selva urbana". Sem lar e cheios de ódio por seus inimigos, muitos lefou acabam adotando esta classe. Rangers minotauros invariavelmente são batedores, mensageiros e caçadores de recompensas para as legiões do Império de Tauron. É raro conhecer halflings e qareen que sigam esta carreira.

Outras Classes. Rústicos e pouco ligados a etiqueta, rangers nem sempre são a companhia mais agradável do mundo — mas eles sabem manter seus aliados vivos, isso é o que importa. Tipos urbanos como bardos, ladinos e swashbucklers não ficam à vontade com esse estilo de vida. Alguns druidas também podem desaprovar caçadas. Mesmo assim, druidas e bárbaros costumam ser aqueles com maior afinidade com esta classe.

Inimigos Prediletos: Exemplos

- Animais: animais atrozes, bestas, bestas mágicas, dinossauros, enxames, insetos, vermes.
- Construtos: estátuas vivas, golens, objetos animados.
- Espíritos: celestiais, diabos, demônios, fadas, gênios, elementais, extra-planares.
- Humanoides: anões, centauros, humanos, elfos, gigantes, gnolls, gnomos, goblins, halflings, kobolds, meio-elfos, meio-orcs, minotauros, ogros, orcs, qareen.
- Monstros: aberrações, dragões, lefou, limos, plantas.
- Mortos-vivos: esqueletos, fantasmas, vampiros, zumbis.

Características de Classe

Pontos de Vida: um ranger começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 6 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos, Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Rastrear.

Habilidades de Classe

Empatia Selvagem: você pode se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode fazer testes de Diplomacia com animais com um bônus igual a seu nível + modificador de Carisma.

Normalmente, animais domésticos são indiferentes, e animais selvagens são inamistosos (ou mesmo hostis, no caso de um predador faminto).

Inimigo Predileto: escolha um tipo de criatura entre as seguintes: animal, construto, espírito, humanoide, monstro ou morto-vivo (veja o quadro). Você recebe +2 nas jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra criaturas do tipo escolhido.

No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você pode escolher outro tipo de criatura, e seus bônus contra um tipo já escolhido (podendo ser este que acabou de escolher) aumenta em +2.

Estilo de Combate: no 2º nível, escolha um estilo de combate — arquearia ou luta com duas armas. Se escolher arquearia, recebe Tiro Rápido como um talento adicional. Se escolher luta com duas armas, recebe Combater com Duas Armas.

Terreno Predileto: no 3º nível, escolha um tipo de terreno entre os seguintes: deserto, floresta, montanha, pântano, planície, selva, tundra, aquático, subterrâneo ou área de Tormenta. Você recebe +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência quando estiver no tipo de terreno escolhido.

No 8º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você pode escolher outro tipo de terreno, e seus bônus em um terreno já escolhido (podendo ser este que acabou de escolher) aumentam em +2.

Tolerância: no 3º nível, você recebe Tolerância como um talento adicional.

Vínculo Selvagem: no 4º nível, escolha entre ter um elo com o mundo selvagem ou com um animal. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

Se escolher um elo com o mundo selvagem, você recebe um talento de combate ou de perícia. No 9º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você recebe outro talento de combate ou de perícia.

Se escolher um elo com um animal, você recebe um companheiro animal. Veja o quadro "Companheiro Animal", na descrição do druida, para mais detalhes (para efeito de escolher os

poderes de seu companheiro animal, o ranger é considerado um druida 3 níveis abaixo).

Bênção da Natureza: no 5º nível, escolha entre ter magias ou técnicas de ranger. Uma vez feita, esta escolha não pode mais ser mudada.

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 9: Magia.

• *Tipo e níveis de magia:* você pode lançar magias divinas de 1º nível. A cada quatro níveis de ranger após o 5º nível, você pode lançar magias de um nível acima: no 9º nível você pode lançar magias de 2º nível, no 13º nível você pode lançar magias de 3º nível e no 17º nível você pode lançar magias de 4º nível.

• *Habilidade-chave:* sua habilidade para lançar magias é Sabedoria.

• *Magias Conhecidas:* você conhece um número de magias igual a 1 + modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, você aprende uma nova magia de qualquer nível que possa lançar.

• *Pontos de Magia:* você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, recebe 1 PM.

• *Preparação de Magia:* você precisa preparar suas magias com antecedência. A cada dia, deve passar uma hora orando para sua divindade. Durante esse tempo, deve gastar seus PM com as magias que vai querer disponíveis durante o dia.

Técnicas de Ranger: você recebe as seguintes habilidades.

• *Movimento Rápido:* no 5º nível, seu deslocamento aumenta em +3m.

• *Armadilhas:* no 9º nível, você aprende a preparar armadilhas usando materiais naturais, como galhos, cipós e espinhos. Construir uma armadilha leva dez minutos, e você pode preparar um número máximo de armadilhas por dia igual a 1 + modificador de Sabedoria.

A armadilha afeta uma área de 3m de lado. A dificuldade para encontrá-la é CD 20 + seu modificador de Sabedoria. A primeira criatura que entrar na área da armadilha deve fazer um teste de Reflexos (CD 20 + modificador de Sabedoria). Se falhar, sofre 6d6 pontos de dano ou fica imobilizada, à sua escolha. Uma criatura imobilizada pode escapar com um teste de Força ou Acrobacia (CD 30).

• *Ervas Curativas:* no 13º nível, você aprende a aplicar ervas que curam e desintoxicam. Esta habilidade cura 4d8+4 pontos de dano e remove qualquer efeito causado por veneno em você ou um aliado adjacente. Usar esta habilidade é uma ação padrão. Ela pode ser usada uma vez por dia.

• *Olho do Caçador:* a partir do 17º nível, você pode gastar uma ação de movimento para analisar uma criatura que consiga ver, a até 9m. Contra essa criatura apenas, você recebe +4 nas jogadas de ataque e sua margem de ameaça é dobrada durante um dia.

Estilo de Combate Aprimorado: no 6º nível, se escolheu o estilo de combate da arquearia, você recebe Tiro Múltiplo como um talento adicional. Se escolheu luta com duas armas, você recebe Combater com Duas Armas Aprimorado.

Caminho da Floresta: a partir do 7º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Ranger

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+1	Empatia selvagem, 1º inimigo predileto	
2º	+2	Estilo de combate	
3º	+3	1º terreno predileto, Tolerância	
4º	+4	Vínculo selvagem	
5º	+5	Bênção da natureza, 2º inimigo predileto	1º
6º	+6	Estilo de combate aprimorado	
7º	+7	Caminho da floresta	
8º	+8	Rastreador eficaz, 2º terreno predileto	
9º	+9	Evasão	2º
10º	+10	3º inimigo predileto	
11º	+11	Domínio do estilo de combate	
12º	+12	Rastro invisível	
13º	+13	Camuflagem, 3º terreno predileto	3º
14º	+14		
15º	+15	4º inimigo predileto	
16º	+16		
17º	+17	Mimetismo	4º
18º	+18	4º terreno predileto	
19º	+19		
20º	+20	5º inimigo predileto	

Rastreador Eficaz: a partir do 8º nível, você consegue se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia, sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência.

Evasão: a partir do 9º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado, ou usando escudo ou armadura média ou pesada.

Domínio do Estilo de Combate: no 11º nível, se você escolheu arquearia, recebe Tiro Preciso Aprimorado como um talento adicional. Se escolheu luta com duas armas, você recebe Combater com Duas Armas Maior.

Rastro Invisível: a partir do 12º nível, você pode atravessar terrenos naturais sem deixar rastros. A dificuldade para rastreá-lo aumenta em CD+10.

Camuflagem: a partir do 13º nível você pode usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo sem cobertura disponível.

Mimetismo: a partir do 17º nível você pode usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo que esteja sendo observado.

Samurai

A maior parte dos aventureiros vive pelas armas, astúcia ou magia. Mas, para o samurai, a honra é mais forte que o aço, mais importante que a esperteza e mais poderosa que qualquer feitiço.

Elite guerreira do antigo Império de Jade, o samurai vive para servir. Em sua ilha nativa, os samurais obedeciam a poderosos senhores da guerra. Formavam a aristocracia, reverenciados pelos plebeus que protegiam. Mas após a devastação de sua terra pela Tormenta, muitos cometeram suicídio ritual. Alguns servem aos últimos nobres sobreviventes de Tamu-ra, ajudando na reconstrução. Outros encontraram um objetivo servindo a Lin-Wu, o deus-dragão de sua cultura, cumprindo seus desígnios. E os demais vagam sem rumo pelo Reinado, em busca de honra.

O treinamento do samurai é altamente especializado em armas e técnicas seletas — ele é um guerreiro de mente literal, sem espaço para improvisos. Seu código de conduta também é severo: cabe ao samurai obedecer a todas as ordens de seu mestre, sem questionar. E acima de tudo, o samurai deve pensar e agir com honra.

Aventuras. Para o samurai verdadeiramente honrado, a única razão para viver aventuras é cumprir ordens de seu senhor. Samurais viajantes costumam caçar os inimigos de seu mestre — sejam inimigos pessoais, que tenham ofendido sua honra, ou os próprios demônios da Tormenta.

Muitos samurais perderam seus mestres com a destruição de Tamu-ra (ou em outra circunstância), e aventuram-se cumprindo os últimos desejos de seu senhor, ou em busca de um novo senhor honrado a quem servir. Alguns samurais desiludidos juntam-se a grupos de aventureiros apenas à procura de uma batalha digna, para morrer com honra. É também muito comum que samurais aventurem-se em busca de vingança, especialmente contra a Tormenta.

Tendência. Samurais devem ser Leais. Não há espaço para caos, indecisão ou dúvida em suas existências regradas. É mais comum que sejam Neutros, ao invés de Bondosos ou Malignos — pois as ordens de seu senhor poderiam entrar em conflito com quaisquer crenças morais.

Religião. Um samurai é devotado a seu lorde e ninguém mais. No entanto, com a perda de seus mestres, muitos abraçaram o culto a Lin-Wu — ou mesmo outras divindades do Panteão, preferindo aquelas de tendência Leal. ftyatis, Deus das Segundas Chances, é especialmente favorito entre eles.

Histórico. Samurais são treinados em ambientes disciplinados e rígidos, com mestres que ensinam não apenas as artes do combate, mas também caligrafia, equitação e etiqueta. Todo samurai carrega a destruição de Tamu-ra como uma mancha na honra — afinal, ele falhou em proteger seu povo e sua terra.

Raças. Até tempos recentes, apenas humanos nativos de Tamu-ra podiam ser samurais; o costume diz que todo samurai deve nascer samurai, em uma família ou clã nomeado em tempos remotos. No entanto, para evitar a morte da tradição, alguns passaram a aceitar estrangeiros — e até não humanos — como pupilos. Outra exceção recente são as mulheres samurais, coisa considerada inaceitável em tempos antigos.

Entre as raças não humanas, anões e minotauros são aqueles mais propensos a ser samurais, por sua tendência Leal e habilidade natural como guerreiros corpo-a-corpo.

Outras Classes. A rigidez e o código de conduta do guerreiro-poeta pode levar a conflitos com várias outras classes. Eles não têm absolutamente nenhum respeito por bárbaros, bardos, ladinos e swashbucklers. Samurais respeitam magos, por sua educação e dedicação aos estudos — e, pelas mesmas razões, desprezam a irresponsabilidade dos feiticeiros. Paladinos e monges são aqueles com mais afinidades com esta classe.

Características de Classe

Pontos de Vida: um samurai começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Fortitude Maior, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Espadas Ancestrais: no 1º nível você recebe uma katana e uma wakizashi, sem custo. Esse conjunto é conhecido como *daisho*.

No 1º nível, e a cada dois níveis seguintes, uma destas armas (à sua escolha) recebe um bônus mágico de +1. Esse bônus pode ser usado para aumentar o bônus de melhoria ou comprar habilidades mágicas (veja o Capítulo 10: O Mestre). Por exemplo, um samurai de 9º nível pode ter uma *katana flamejante +2* (bônus total de +3) e uma *wakizashi afiada +1* (bônus total de +2).

Nas mãos de qualquer outra pessoa, as armas se comportam como peças comuns. Se qualquer das armas for perdida ou destruída, você sofre uma penalidade de –1 em todas as jogadas e testes até recuperá-la ou comprar outra (pagando o custo normal).

Note que o samurai *não* começa com o talento Usar Arma Exótica (katana). Enquanto não adquire esse talento, ele deve empunhar a katana com as duas mãos, como uma arma marcial. Quando escolher o talento, ele poderá usar a katana com uma mão.

Alguns samurais têm outras armas ancestrais — embora isso seja raro. Exemplos incluem a naginata (mesmas estatísticas de uma alabarda) e o daikyu (mesmas estatísticas de um arco longo). O jogador tem a opção de escolher qualquer outra arma obra-prima (apenas uma) como arma ancestral.

Estilo de Combate: no 2º nível, escolha um estilo de combate — iaijutsu ou luta com duas armas. Se escolher iaijutsu, recebe Saque Rápido como talento adicional. Se escolher luta com duas armas, recebe Combater com Duas Armas.

Grito de Kiai: no 2º nível, você aprende a emitir um poderoso grito que torna seus ataques devastadores. Como uma ação livre, você recebe +2 nas jogadas de ataque e dano durante uma rodada. Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Sabedoria.

Samurai

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Espadas ancestrais +1
2º	+2	Estilo de combate, grito de kiai
3º	+3	Espadas ancestrais +2
4º	+4	Técnica de luta
5º	+5	Espadas ancestrais +3
6º	+6	Estilo de combate aprimorado
7º	+7	Espadas ancestrais +4, olhar assustador
8º	+8	Técnica de luta
9º	+9	Espadas ancestrais +5
10º	+10	Grito de kiai aprimorado
11º	+11	Domínio do estilo de combate, espadas ancestrais +6
12º	+12	Técnica de luta
13º	+13	Espadas ancestrais +7
14º	+14	Olhar assustador em massa
15º	+15	Espadas ancestrais +8
16º	+16	Técnica de luta
17º	+17	Espadas ancestrais +9
18º	+18	Grito de kiai maior
19º	+19	Espadas ancestrais +10
20º	+20	Técnica de luta

Técnica de Luta: no 4º nível, você recebe um talento de combate adicional. No 8º nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe outro talento de combate.

Estilo de Combate Aprimorado: no 6º nível, se seu estilo de combate é iaijutsu, você recebe Foco em Perícia (Iniciativa). Se escolheu luta com duas armas, você recebe Combater com Duas Armas Aprimorado.

Olhar Assustador: a partir do 7º nível, você pode assustar uma criatura a até 9m com uma ação de movimento. Faça um teste de Intimidar oposto pelo teste de Vontade da criatura. Se você é bem-sucedido, a criatura fica abalada por 1 minuto. Se falhar, a criatura fica imune a esta habilidade por um dia.

Grito de Kiai Aprimorado: no 10º nível, o bônus fornecido pelo grito de kiai nas jogadas de ataque e dano aumenta para +4.

Domínio do Estilo de Combate: no 11º nível, se você escolheu o estilo de combate iaijutsu, você recebe Iniciativa Aprimorada. Se escolheu luta com duas armas, você recebe Combater com Duas Armas Maior.

Olhar Assustador em Massa: a partir do 14º nível, seu olhar assustador afeta todas as criaturas que você escolher dentro do alcance.

Grito de Kiai Maior: no 18º nível, o bônus fornecido pelo grito de kiai nas jogadas de ataque e dano aumenta para +6.

Swashbuckler

Em um mundo de pesadas couraças metálicas e espadas imensas, o swashbuckler (às vezes também chamado de "fanfarrão") é o mais ousado, galante e romântico dos guerreiros. Ele despreza as armaduras, preferindo se exibir em roupas de cores vivas e finamente trabalhadas, com bordados e rendas. Ele gargalha dos grandes machados e espadas de duas mãos, brandindo seu florete ou pistola, e trazendo uma adaga — ou uma rosa! — entre os dentes perfeitos e brilhantes.

"Heroísmo exagerado" é a marca registrada do swashbuckler, pois sua ousadia e imprudência não conhecem limites. Ele se balança em candelabros, corre sobre mesas, derruba portas sob sua bota, se lança através de janelas e salta sobre telhados — mesmo quando nada disso é necessário! Em vez de planejar, atira-se aos brados sobre qualquer inimigo. Em vez de tesouros e itens mágicos, busca fama, glória e aventura (mas não precisa abrir mão do ouro para isso...). E quando a missão envolve uma linda dama em perigo, que os deuses tenham pena de quem ficar em seu caminho...

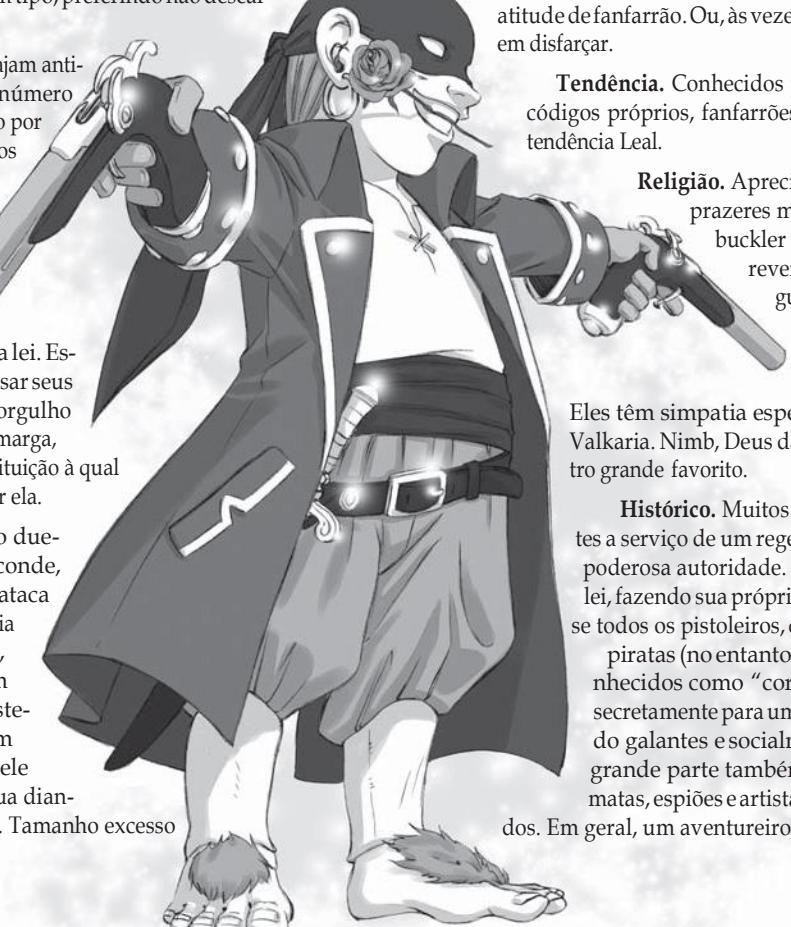
Um swashbuckler pode ser facilmente reconhecido — na verdade, é difícil *não* notar quando ele surge. Muitos usam capas esvoaçantes, grandes chapéus com plumas, cabelos compridos, luvas e botas brilhantes. Outros adotam trajes sinistros e sombrios (que apenas acentuam sua presença), longos casacos de couro, grandes chapéus e botas — roupas leves que promovem velocidade e agilidade, e resistentes ao sol, chuva e mar. Mas também há aqueles que usam armaduras de algum tipo, preferindo não descartar qualquer proteção extra.

Alguns swashbucklers trajam antigos uniformes militares: um número surpreendente deles é formado por ex-soldados ou oficiais cansados de guerras, ou membros de alguma unidade desmantelada após uma derrota. Em particular, sobreviventes ou desertores do Exército do Reinado voltam-se a uma vida fora da lei. Esses antigos soldados podem usar seus uniformes como símbolo de orgulho deslocado ou como pilhéria amarga, representando a queda da instituição à qual pertenciam, e seu desprezo por ela.

Em combate, o legítimo duelista romântico nunca se esconde, não faz emboscadas e nem ataca pelas costas; ele sempre anuncia sua presença a altos brados, para que o vilão saiba quem irá derrotá-lo. Se houver testemunhas, melhor ainda! Com um sorriso feroz nos lábios, ele nunca sente medo e nem recua diante de um duelo ao pôr do sol. Tamanho excesso de confiança é seu primeiro e maior ponto fraco. O segundo são as mulheres: romântico incorrigível, o swashbuckler não levanta a mão contra uma linda dama, nem se recusa a protegê-la de qualquer perigo (o que pode criar problemas, já que uma linda dama nem sempre é inocente ou indefesa...).

Alguns destes heróis escondem sua verdadeira identidade sob uma máscara, para evitar que família e amigos sejam ameaçados pelos vilões. E, por alguma razão que apenas os deuses conhecem, a máscara parece torná-los ainda mais sedutores!

Swashbucklers podem ser vilões terríveis e assustadores. O fanfarrão maligno despreza seus inimigos, fazendo troça dos tolos "defensores da justiça". Caçoa de seus modos rudes e vulgares; considera-se o único sofisticado neste mundo de bárbaros, legítimo merecedor das oportunidades que toma dos outros.

Aventuras. Para o swashbuckler, aventurar-se não é apenas um modo de viver — é o *único* modo de viver. Uma vida comum, para ele, é o mesmo que estar morto. Arton está repleto de maravilhas a conhecer, tesouros a conquistar e tomar, festas a desfrutar e lindas raparigas (ou rapazes!) a conquistar. Enquanto um bardo acompanha heróis para testemunhar seus feitos e depois contá-los ao mundo, um swashbuckler faz o mesmo para realizar *seus próprios* feitos — e contá-los ele mesmo ao mundo!

Apesar da atitude positiva que caracteriza a classe, existem aqueles mais amargos e desiludidos, que lutam e duelam por vingança, redenção, ou apenas aguardam pela morte em combate. Eles disfarçam seu desejo de morrer com atitude de fanfarrão. Ou, às vezes, nem se importam em disfarçar.

Tendência. Conhecidos por seguir regras e códigos próprios, fanfarrões raramente são de tendência Leal.

Religião. Apreciador das alegrias e prazeres mundanos, o swashbuckler não tem por hábito reverenciar deuses. Alguns costumam fazer brindes a divindades adoradas por bardos e ladrões. Eles têm simpatia especial por Hyninn e Valkaria. Nimb, Deus da Sorte e Azar, é outro grande favorito.

Histórico. Muitos atuam como agentes a serviço de um regente, igreja ou outra poderosa autoridade. Outros são fora da lei, fazendo sua própria justiça, como quase todos os pistoleiros, caça-recompensas e piratas (no entanto, alguns piratas conhecidos como "corsários" trabalham secretamente para uma autoridade). Sendo galantes e socialmente habilidosos, grande parte também age como diplomatas, espiões e artistas similares aos bardos. Em geral, um aventureiro segue esta carreira

quando procura emoção, perigo e os prazeres que a vida oferece aos bravos (e loucos!).

Raças. Ser um swashbuckler requer atitude, confiança e certa falta de juízo — tornando a classe pouco adequada para anões e minotauros. Goblins e lefou podem seguir este caminho, mesmo na falta de habilidade social. Elfos, quando vencem a dor da perda, são fanfarrões magníficos — mas poucos superam a aptidão dos humanos, halflings e qareen para a carreira.

Outras Classes. Muitos pistoleiros são solitários, porque usam armas ilegais e seguem suas próprias leis. No entanto, um espadachim galante detesta agir sozinho. Ele aceita com alegria a companhia de outros aventureiros, para que juntos festejem suas vitórias ou sejam rivais camaradas.

Quem vive pela pistola ou bazófia não costuma censurar outros por costumes e devoções diferentes — o swashbuckler respeita a liberdade de cada um. Se o guerreiro prefere usar uma armadura pesada e brandir uma espada imensa e desajeitada, que assim seja! Problemas podem surgir quanto ao uso de armas de fogo (e paladinos não trabalham com criminosos), mas um fanfarrão carismático consegue sacar de argumentos razoáveis para a escolha de suas armas e táticas.

Características de Classe

Pontos de Vida: um swashbuckler começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Obter Informação (Car), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples e marciais), Reflexos Rápidos.

Habilidades de Classe

Autoconfiança: você soma seu bônus de Carisma à sua classe de armadura. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você também recebe CA+1.*

Técnica de Luta: você recebe um talento de combate. No 2º nível, e a cada quatro níveis seguintes, recebe outro talento de combate.

Estilo de Combate: no 2º nível, escolha um estilo de combate — esgrima ou tiro. Se escolher esgrima, recebe Acuidade com Arma como talento adicional. Se escolher tiro, recebe Usar Arma Exótica (pistola ou mosquete).

Evasão: a partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.*

Presença Paralisante: no 3º nível, você soma seu bônus de Carisma aos testes de Iniciativa.

Estilo de Combate Aprimorado: no 6º nível, se você escolheu esgrima como estilo de combate, recebe Aparar como talento adicional. Se escolheu tiro, recebe Rapidez de Recarga.

Swashbuckler

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Autoconfiança, técnica de luta
2º	+2	Estilo de combate, evasão, técnica de luta
3º	+3	Presença paralisante
4º	+4	
5º	+5	Bônus na CA +1
6º	+6	Estilo de combate aprimorado, técnica de luta
7º	+7	
8º	+8	Herói ávido
9º	+9	Evasão aprimorada
10º	+10	Bônus na CA +2, técnica de luta
11º	+11	Domínio do estilo de combate
12º	+12	
13º	+13	Sortudo
14º	+14	Técnica de luta
15º	+15	Bônus na CA +3
16º	+16	Mente escorregadia
17º	+17	
18º	+18	Técnica de luta
19º	+19	
20º	+20	Bônus na CA +4

Herói Ávido: tamanho é seu ímpeto para se aventurar, que você consegue agir mais rápido que outras pessoas. A partir do 8º nível, uma vez por dia, você pode realizar uma ação padrão ou de movimento adicional em seu turno. Você pode, por exemplo, realizar uma ação completa e uma ação padrão, duas ações padrão e uma ação de movimento, ou qualquer outra combinação possível.

Evasão Aprimorada: a partir do 9º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e apenas metade do dano se falhar.*

Domínio do Estilo de Combate: no 11º nível, se seu estilo de combate é esgrima, você recebe Ataque Preciso como talento adicional. Se o estilo de combate é tiro, você recebe Mira Mortal.

Sortudo: a partir do 13º nível, você pode repetir uma jogada ou teste em que tenha falhado. Você deve ficar com o segundo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Mente Escorregadia: a partir do 16º nível, sempre que você falha em um teste de Vontade, pode repetir o teste uma vez na rodada seguinte.

*Todas estas habilidades exigem liberdade de movimentos; você não pode usá-las se estiver imobilizado, ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo.

Capítulo 4
Perícias

Os gritos da arena se transformaram: de entusiasmo e apostas, tornaram-se pânico. Rapidamente eu descobria que Arton não era um lugar pacífico, mesmo em uma grande cidade, mesmo na civilização.

A criatura destroçou uma parede lateral como se fosse nada, urrou com suas doze bocarras, avançou com seu corpanzil por sobre a plateia. Começaram a correr para todos os lados, um pandemônio, enquanto alguns eram pisoteados pelas imensas patas com garras ou abocanhados com displicência. Mas a fera só tinha olhos para mim. Eram doze pares de olhos, todos na minha direção: a coisa era uma espécie de réptil quadrúpede, mas com doze cabeças sobre doze longos pescoços de serpente. Alguns lutadores da arena prepararam suas magias ou sacaram suas armas. Eu ergui minha espada e meu escudo, mas senti Flappo puxando a manga da minha camisa.

— Não sei se você é durão o suficiente para encarar uma hidra deste tamanho, rapaz, e agora não é hora para descobrir! Vamos!

Relutei por um instante, mas então vi que todos fugiam. Mesmo os lutadores apenas cobriam a própria retirada. O monstro era poderoso demais. Em um instante, vi uma boca cheia de dentes afiados sobre mim, saltei e consegui evitar a mordida, sofrendo apenas uns arranhões nas costas.

Rolei pelo chão, em busca de uma rota de fuga. Olhei ao redor, não vi Flappo. Então, ouvi um sussurro alto, e enxerguei--o escondido nas sombras, por baixo de uma pilha de escombros. A hidra voltou a me atacar, com duas de suas cabeças, eu saltei, corri para trás dela. A coisa se virou, mas foi muito lenta. Mergulhei para a escuridão da pilha de escombros, escondi-me lá junto com o halfling.

— Ela não vai desistir — sussurrei, ofegante.

— Não — concordou Flappo. — Precisamos de algum outro plano.

As cabeças da hidra vasculhavam os arredores, ignorando a plateia e os lutadores em fuga, farejando o ar à minha procura. De repente, pareceu notar um cheiro específico — o meu cheiro — e virou-se lentamente para onde estávamos.

— Como podemos matá-la? — sussurrei.

— Esqueça isso por enquanto. Precisamos de esperteza, não força bruta.

A hidra se decidiu: todas as cabeças viraram-se em nossa direção.

— Corra! — gritei.

Joguei-me para um lado, e todas as cabeças me acompanharam. Enquanto isso, Flappo zuniu na direção oposta, pulando sobre pilhas de escombros e atravessando o terreno acidentado com piruetas. Ele subiu com agilidade por uma área semi-destruída da arquibancada, vasculhou em busca de algo e achou o que quer que fosse. Ensaiei uma corrida para trás, as bocarras atacaram onde acharam que eu estaria, mas eu as havia enganado. Pulei para frente, ficando debaixo dos pescoços longos. Talvez o monstro fosse mais forte, mas eu era um fingidor melhor.

Com o canto dos olhos, pude ver Flappo trabalhando

numa porta trancada, que dava acesso a alguma passagem para fora da arena. Ele enfiava ferramentas que eu não conseguia distinguir na fechadura, concentrado. Então, um estalo alto, a porta estava destrancada.

— Por aqui! — gritou meu amigo.

Uma das patas do monstro me errou por pouco, eu rolei para longe de suas bocas e corri em direção ao halfling. Pulei e escalei os escombros da arquibancada, mergulhei em direção à porta aberta. Quando aterrissei, senti o bafo quente da hidra e ouvi seus dentes fechando numa última mordida inútil. Estávamos em um túnel escuro, e eu estava em segurança.

— Não há tempo para descansar, rapaz! — disse Flappo. — Seu admirador secreto está bem determinado a vê-lo dentro de um caixão!

Seguimos o túnel. Ele serpenteava por dentro da terra, e cruzava-se com outras passagens igualmente sombrias. Eu não conseguia enxergar nada, mas Flappo improvisou uma tocha com um frasco de óleo, um pedaço de madeira e um farrapo da minha camisa. Logo vi que estávamos em uma espécie de labirinto, muitos túneis interconectados. Flappo analisou marcas no chão que só ele conseguia ver, escolheu algumas direções. Dentro em pouco, chegávamos a uma porta estreita.

— Não precisa me agradecer — ele disse, sorrindo largo. — Já estamos de novo nas ruas de Vectora, sem ninguém tentando nos matar.

Abriu a porta, que dava para um novo beco.

À frente, três humanos mal-encarados, vestindo armaduras e carregando machados, já estavam à nossa espera.

• • • • • • • • • •

Sarvarin Torongast anda sorrateiro pelo corredor do templo, esperando passar despercebido pelos cultistas de Sszzaas. Urgos Broran tenta descobrir a qual raça goblinoide pertence o símbolo encontrado na tumba. Jacques Chauve-Souris não tem tempo para enfrentar os assaltantes da floresta, então tentará afugentá-los. No jogo Tormenta RPG todas estas façanhas, que não envolvem combate direto, são resolvidas utilizando perícias. Nestes casos, respectivamente, seriam as perícias Furtividade, Conhecimento e Intimidação.

Tipos de Perícias

Perícias de Classe: são aquelas que aparecem na descrição de cada classe. Por exemplo, as perícias de classe do bárbaro são:

Adestrar Animais, Atletismo, Cavalgar, Iniciativa, Intimidação, Ofício, Percepção e Sobrevivência. Apenas perícias de classe podem ser treinadas.

Perícias de Outra Classe: são todas as outras perícias que *não* aparecem entre aquelas da classe escolhida. Elas não podem ser treinadas.

Perícias Treinadas: todo personagem tem certo número de perícias treinadas, que depende de sua classe e modificador de Inteligência.

O número de perícias treinadas para cada classe é:

- Ladino: 8 + modificador de Inteligência.
- Bardo, ranger: 6 + modificador de Inteligência.
- Bárbaro, druida, monge, samurai, swashbuckler: 4 + modificador de Inteligência.
- Clérigo, feiticeiro, guerreiro, mago, paladino: 2 + modificador de Inteligência.

Independente de sua classe, humanos ganham +2 perícias treinadas, que podem ser escolhida entre perícias de outra classe.

Mesmo que a soma final seja zero ou menos (devido a um modificador de Inteligência negativo), ainda assim o personagem tem pelo menos uma perícia treinada.

Então, um minotauro guerreiro com Inteligência 8 (modificador –1) é bastante limitado, com apenas uma perícia; ele deve ter se dedicado muito a seu treinamento militar, sem jamais ter estudado assuntos "civis". Por outro lado, um goblin ladino com Inteligência 18 (modificador +4) tem fantásticas 12 perícias, sendo muito eficaz em solucionar problemas que a espada ou a magia não resolvem.

Você escolhe suas perícias treinadas no 1º nível. Uma vez escolhidas, elas não podem ser trocadas.

Graduações

Graduações medem seu domínio em cada perícia.

- Perícia treinada: nível + 3 graduações.
- Outras perícias: nível/2 graduações.

Assim, perícias não treinadas têm valor igual a metade do nível do personagem (arredonde para baixo).

É fácil lembrar desses números. Um personagem de 5º nível tem 8 graduações em suas perícias treinadas, e 2 graduações em todas as outras perícias, sejam de classe ou não.

Mais adiante você verá que ainda pode receber outros bônus durante o teste (de habilidade, por talentos, etc.), mas esses bônus não valem como "graduações". Então, se alguma regra exige que o personagem tenha certo número de graduações, outros bônus não contam.

Escolhendo as Perícias

Você escolhe suas perícias treinadas no 1º nível, entre suas perícias de classe. Uma vez escolhidas, elas não podem ser trocadas.

Exemplo de Escolha de Perícias: Francis é um humano ladino de 1º nível. Ele recebe 8 perícias. Com sua Inteligência 13 (modificador +1) recebe mais uma perícia, e por ser humano ganha mais duas perícias. No total, soma 11 perícias treinadas.

Como Francis é um ladino, suas perícias escolhidas são: Acrobacia, Atletismo, Cavalgar, Enganação, Furtividade, Iniciativa, Intimidação, Ladinagem, Obter Informação, Percepção e Sobrevivência. Note que todas, exceto Cavalgar e Sobrevivência, são perícias de classe (as perícias treinadas bônus dos humanos podem ser escolhidas entre perícias de outra classe).

No 1º nível, as graduações de Francis em suas perícias treinadas são iguais a +4 (seu nível +3 por treinamento). Ele ainda somará seus modificadores de habilidade, como veremos a seguir.

Acrobacia, Cavalgar, Furtividade, Iniciativa e Ladinagem têm Destreza como habilidade-chave. Francis tem Destreza 16, que concede um modificador de +3. Somando suas 4 graduações, o bônus final para cada uma fica em +7.

Para Enganação, Intimidação e Obter Informação a habilidade-chave é Carisma. Francis tem Car 11, que não modifica os testes (mod +0). Os bônus finais destas perícias continuam em +4.

A perícia Atletismo é baseada em Força. Francis tem For 14 (+2). Bônus final +6.

Percepção e Sabedoria possuem como habilidade-chave Sabedoria. Francis tem um valor baixo desta habilidade, apenas 9, com um modificador negativo de –1. No final, fica com um bônus de +3 nestas perícias.

Assim, os bônus finais nas perícias de Francis são: Acrobacia +7, Atletismo +6, Cavalgar +7, Enganação +4, Furtividade +7, Iniciativa +7, Intimidação +4, Ladinagem +7, Manha +4, Percepção +3, Sobrevivência +3.

Novas Perícias: após o 1º nível, um personagem pode adquirir mais perícias de duas maneiras:

Inteligência: caso sua Inteligência aumente (em geral através de evolução do personagem), você ganha uma nova perícia para cada aumento de +1 no modificador de habilidade. Aumentos de Inteligência temporários (por magia ou itens mágicos, por exemplo) não concedem mais perícias.

Treino em Perícia: este talento oferece uma perícia treinada adicional, que pode ser escolhida entre perícias de outra classe.

Usando as Perícias

Um teste de perícia é feito da seguinte forma:

1d20 + graduações + modificador de habilidade + outros modificadores

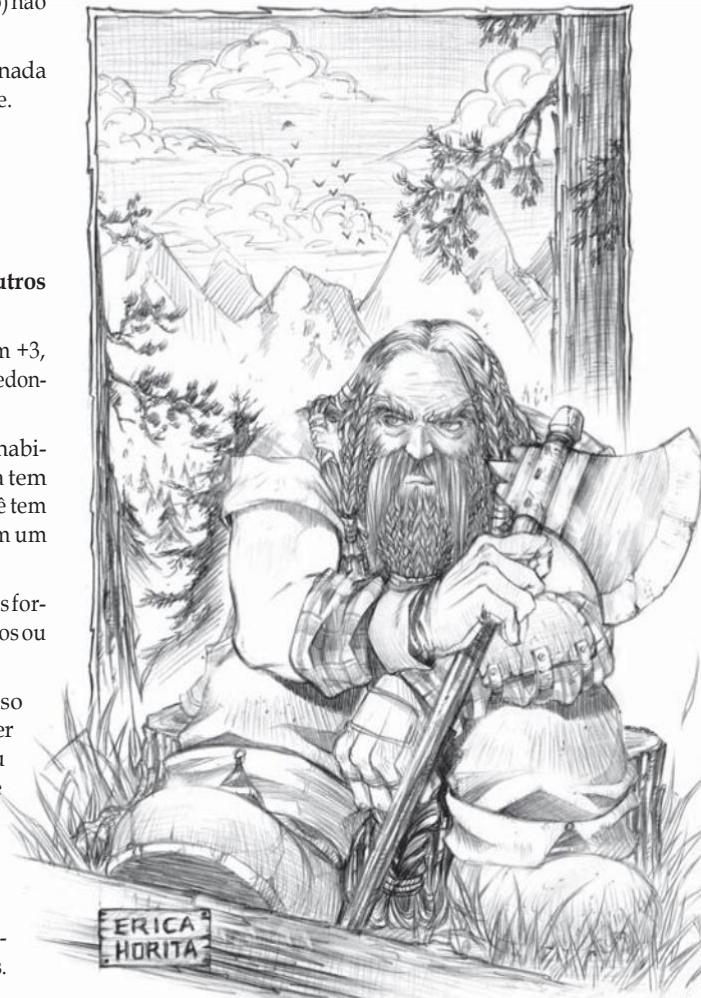
Graduações: este valor é igual ao nível do personagem +3, para perícias treinadas; e metade do nível do personagem (arredonde para baixo) para outras perícias.

Modificador de Habilidade: cada perícia tem uma habilidade-chave associada a seu uso. Por exemplo, Acrobacia tem Destreza como habilidade-chave. Isso quer dizer que, se você tem uma alta Destreza, tem mais chances de ser bem-sucedido em um teste de Acrobacia.

Outros Modificadores: podem ser bônus ou penalidades fornecidos por traços raciais, talentos, equipamento, itens mágicos ou situações específicas.

Quanto maior o resultado do teste, melhor — o sucesso depende da dificuldade da tarefa sendo realizada. Para ser bem-sucedido, você precisa que esse resultado iguale ou exceda um teste de outro personagem, ou uma classe de dificuldade (CD) escolhida pelo mestre.

Testes Opostos

Ao invadir a torre de um cultista da Tormenta, Francis precisa evitar os guardas mercenários que rondam pelos corredores. Para isso ele faz um teste de Furtividade. Francis rola 1d20 e consegue um 14. Somando seu bônus de +7, seu resultado final é 21.

Agora os guardas fazem um teste de Percepção para notar o ladino escondido. Os dois mercenários têm um bônus de +1. O mestre rola 1d20 uma vez para cada um deles, e consegue um 5 e um 9. Os resultados finais dos mercenários são 6 e 10. Nenhum deles nota o ladino escondido e continuam a patrulhar, verificando outra parte da torre.

No caso de empates em testes opostos, o personagem com o maior bônus de perícia vence. Se os bônus forem iguais, outra rolagem deve ser feita.

Testes Contra uma Classe de Dificuldade (CD)

Logo após despistar os mercenários, Francis avança até a sala que procura. Ele encontra uma porta de madeira com vários adornos, trancada, e decide forçar a fechadura. Isso exige um teste de Ladinagem. Francis joga 1d20 e consegue um 7. Com seu bônus de +7, o resultado final é 14. Mas a classe de dificuldade é 20, então ele falha e não consegue abrir a porta.

Estes são alguns exemplos de classe de dificuldade, seguidos por tarefas e as perícias certas para realizá-las.

Muito fácil (0): notar alguém completamente visível, em campo aberto (Percepção).

Fácil (5): subir uma encosta íngreme (Atletismo).

Mediana (10): ouvir um guarda se aproximando (Percepção).

Difícil (15): estancar o sangramento de alguém ferido (Cura).

Desafiador (20): nadar contra uma correnteza (Atletismo).

Formidável (25): sabotar uma armadilha de engenharia avançada (Ladinagem).

Heroica (30): decifrar um pergaminho antigo em um idioma morto (Conhecimento).

Quase Impossível (40): rastrear um druida à noite, em terreno duro, após 15 dias de chuva (Sobrevivência).

Testes sem Treinamento

Adestrar Animais, Conhecimento, Identificar Magia e **Ladinagem** são perícias que só podem ser usadas quando você é treinado nelas. Então, se você não escolheu Ladinagem como perícia treinada, não tem o conhecimento mínimo necessário para tentar destrancar uma fechadura, não importa seu nível ou modificador de Destreza.

Quando a palavra "treinada" aparece logo após o título da perícia, isso quer dizer que não se pode fazer testes sem treinamento para ela.

Penalidade de Armadura

Acrobacia, Atletismo, Furtividade e **Ladinagem** exigem liberdade de movimentos. A maioria das armaduras e escudos torna a utilização destas perícias mais difícil.

Quando a palavra "armadura" aparece logo após o título da perícia, isso quer dizer que personagens usando armadura ou escudo sofrem uma penalidade em seus testes. Essa penalidade depende de cada peça (veja o Capítulo 7: Equipamento). Em geral, quanto mais pesada, maior o estorvo.

Penalidades por armaduras e escudos são cumulativas: usar cota de malha (–3) e escudo grande (–2) penaliza seus testes em –5.

Novas Tentativas

Em geral, você pode tentar um teste de novo em caso de falha, e continuar tentando por toda a eternidade. Contudo, algumas perícias acarretam penalidades (ou problemas!) em caso de falha.

Por exemplo, se um personagem falhar no teste de Ladinagem para abrir uma porta trancada, ele pode tentar de novo. Mas se a porta tiver uma armadilha (disparada se o teste de Ladinagem falhar por 5 ou mais) então há uma consequência para a falha.

De maneira similar, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas se falhar por 5 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo — supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Algumas situações podem tornar uma perícia mais fácil ou mais difícil de usar, resultando em um bônus ou penalidade no modificador, ou mudando a CD do teste.

Em casos especiais, o mestre pode alterar as chances de sucesso de quatro maneiras:

- Conceder ao utilizador da perícia um bônus de +2 para representar circunstâncias que melhorem seu desempenho, como saber alguma informação precisa sobre a tarefa.
- Conceder ao utilizador da perícia uma penalidade de –2 para representar circunstâncias que atrapalham seu desempenho, como realizar uma tarefa sob pressão.
- Reduzir a CD em 2 para representar circunstâncias que tornam a tarefa mais fácil, como ter uma audiência amigável ao fazer um teste de Atuação, ou procurar por um livro em uma biblioteca bem organizada com um teste de Percepção.
- Aumentar a CD em 2 para representar circunstâncias que tornam a tarefa mais difícil, como fazer um teste de Atuação para uma plateia hostil, ou procurar por um frasco de poção em um laboratório bagunçado com um teste de Percepção.

Condições que afetem a habilidade do personagem de utilizar a perícia mudam o bônus da perícia. Condições que modifiquem o quão bem o personagem deve realizar a perícia para obter um sucesso mudam a CD. Um aumento no bônus de perícia de um personagem ou uma redução na CD do teste têm o mesmo resultado — ambos criam uma chance melhor de sucesso. Mas representam circunstâncias diferentes e, algumas vezes, essa diferença é importante.

Por exemplo, o clérigo Otto acabou de chegar à vila e quer saber mais sobre o culto maligno de Sszzaas que dizem existir na região. Ele tenta conversar com os moradores locais, e o mestre pede um teste de Obter Informação com CD 15. Para deixar os moradores mais amigáveis, Otto se oferece para lançar suas magias de cura nos camponeses doentes. Devido a isso, o mestre oferece um bônus de +2 no teste.

Infelizmente, o único morador com alguma informação importante é o velho Torins, que ficou coxo por causa de uma magia lançada por um feiticeiro maligno. Torins não confia em magia. Por isso, para ele a CD do teste será 17 em vez de 15.

Testes sem Rolagens

Um teste representa a realização de uma tarefa em situação de risco — você tem tempo limitado ou está em perigo, por exemplo. Quando este não é o caso, você pode alcançar resultados mais confiáveis. Estas regras aceleram os testes sob circunstâncias rotineiras, diminuindo o número de rolagens que os jogadores precisam fazer durante o jogo.

Escolher 1: quando seu bônus total em um teste é igual ou maior que a CD menos 1, você é automaticamente bem-sucedido mesmo sem fazer o teste. A tarefa é um esforço trivial para alguém com suas habilidades. Caso o teste tenha variados níveis de sucesso, você obtém o mínimo possível (como se tivesse rolado 1 no dado). Você ainda pode fazer uma rolagem para alcançar um nível maior de sucesso, se quiser.

Escolher 10: quando não há pressão para realizar uma tarefa, você pode escolher 10. Isso significa realizar a tarefa com calma, sem chance para erros. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 10 automático. Isso costuma bastar para muitas tarefas.

Escolher 20: quando não há pressão, e a tarefa não oferece nenhuma consequência ou penalidade em caso de falha, você pode escolher 20. Isso significa gastar todo o tempo do mundo e tentar todas as possibilidades, até ser bem-sucedido. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 20 automático. Escolher 20 exige vinte vezes mais tempo que o normal para executar a perícia.

Ferramentas

Algumas perícias requerem o uso de um kit de ferramentas. Se ele for necessário, será mencionado na descrição da perícia. Se você não possui o kit apropriado, ainda pode usar a perícia, mas sofre uma penalidade de –5 no teste.

Prestar Ajuda

Às vezes, os personagens trabalham juntos e se ajudam. Um personagem (normalmente aquele com o maior bônus) é considerado o líder, e faz o teste normal, enquanto cada ajudante faz o mesmo teste contra CD 10. um teste de ajuda bem-sucedido concede ao líder um bônus de +1, com +1 adicional para cada 5 pontos que o teste de ajuda exceder a CD (+2 para um resultado de 15, +3 para um resultado de 20 e assim por diante).

Em muitos casos, ajuda externa não traz benefícios — você não pode ajudar um colega a ser mais silencioso em seu teste de Furtividade. Ou então, apenas um número limitado de ajudantes pode auxiliar alguém ao mesmo tempo (não há espaço para muitas pessoas à volta de uma mesma fechadura). O mestre limita a ajuda como achar melhor, de acordo com a tarefa e as condições.

Testes de Habilidade

Em alguns casos, quando tenta algo que nenhuma perícia prevê, você faz um teste de habilidade: uma rolagem de 1d20 somada ao modificador da habilidade apropriada.

O mestre determina a CD, ou então considera um teste oposto quando dois personagens estão envolvidos em uma competição — como uma queda de braço, por exemplo. Aqui estão alguns exemplos simples de testes de habilidade, seguidos pela habilidade-chave testada:

- Empurrar um bloco de pedra (Força).
- Amarrar cordas (Destreza).
- Segurar o fôlego (Constituição).
- Escapar de um labirinto (Inteligência).
- Reconhecer um estranho que já viu antes (Sabedoria).
- Ser percebido em uma multidão (Carisma).

Perícia	Habilidade-Chave	Somente Treinada?	Penalidade de Armadura?
Acrobacia	Destreza	—	sim
Adestrar Animais	Carisma	sim	—
Atletismo	Força	—	sim
Atuação	Carisma	—	—
Cavalgar	Destreza	—	—
Conhecimento	Inteligência	sim	—
Cura	Sabedoria	—	—
Diplomacia	Carisma	—	—
Enganação	Carisma	—	—
Furtividade	Destreza	—	sim
Identificar Magia	Inteligência	sim	—
Iniciativa	Destreza	—	—
Intimidação	Carisma	—	—
Intuição	Sabedoria	—	—
Ladinagem	Destreza	sim	sim
Obter Informação	Carisma	—	—
Ofício	Inteligência	—	—
Percepção	Sabedoria	—	—
Sobrevivência	Sabedoria	—	—

Acrobacia

Destreza • Armadura

Você consegue andar na corda bamba, cair sem se machucar e fazer outras proezas acrobáticas.

Amortecer queda (CD 15): você pode reduzir o dano de uma queda para 1,5m menos que a altura real, como uma reação.

Arte da fuga: você pode escapar de cordas, redes e algemas como uma ação completa. Para cordas, faça um teste de Acrobacia oposto a um teste de Destreza de quem amarrou você (essa pessoa recebe +10 no teste, porque amarrar alguém é mais fácil que escapar das amarras). Você também pode escapar de redes (CD 20) e algemas (CD 30).

Cambalhota: você pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Iniciativa do oponente. Se você for bem-sucedido, atravessa o quadrado; se falhar, não consegue atravessar o quadrado, e sua ação de movimento termina.

Se estiver usando regras para ataques de oportunidade, você também pode usar esta manobra para escapar de um quadrado ameaçado sem provocar ataques de oportunidade (faça um teste contra cada criatura ameaçando o quadrado onde você está).

Usar a cambalhota custa o dobro do deslocamento.

Equilíbrio: você pode se equilibrar ao andar em superfícies precárias, como um piso escorregadio (CD 10), o alto de um muro estreito (CD 15) ou uma corda esticada (CD 20). Cada ação de movimento em uma situação dessas exige um teste de Acrobacia. Em caso de sucesso você consegue andar metade do seu deslocamento; se falhar, não consegue andar; e se falhar por 5 ou mais, você cai.

Levantar-se rapidamente (CD 20): caso esteja caído, você pode ficar de pé como uma ação livre. Se falhar por 5 ou mais, você perde uma ação de movimento e continua caído.

Passar por espaço apertado (CD 30): você pode rastejar por espaços estreitos, suficientes para criaturas uma categoria de tamanho menor (por exemplo, um humano poderia passar por um espaço suficiente apenas para um goblin), como uma ação completa. Nesta condição você se move com metade do deslocamento.

As manobras amortecer queda, cambalhota, levantar-se rapidamente e passar por espaço apertado só podem ser tentadas se você é treinado em Acrobacia.

Adestrar Animais

Carisma • Treinada

Você pode conduzir cavalos puxando uma carroça, treinar um cão de guarda e realizar outras tarefas relacionadas a animais.

Domesticar um animal selvagem (CD 25): você pode criar um animal selvagem desde filhote, domesticando-o. O tempo necessário varia de acordo com a criatura.

Ensinar um truque (CD 15): você pode ensinar um truque (atacar, atuar, ficar, guardar, pegar, procurar, proteger, quieto, rosnar, seguir, vir...) com um teste e uma semana de treino. Um animal com Inteligência 1 pode aprender no máximo três truques, enquanto um animal com Int 2 aprende até seis truques (criaturas com Int 3 ou mais são seres inteligentes).

Forçar um animal (CD 25): você pode forçar um animal a executar um truque que ele não sabe, mas é fisicamente capaz de realizar. Este uso gasta uma ação completa e, em caso de sucesso, o animal realiza o truque na sua próxima ação.

Manejar um animal (CD 10): você pode comandar um animal para que realize um truque que ele já sabe. Este uso gasta uma ação padrão e, em caso de sucesso, o animal realiza o truque na sua próxima ação. Você pode fazer este uso mesmo sem treinamento em Adestrar Animais.

Todo personagem recebe +5 em testes de Adestrar Animais envolvendo seu próprio companheiro animal.

Atletismo

Força • Armadura

Esta perícia é utilizada para realizar façanhas atléticas, como correr rápido, escalar montanhas, nadar em águas revoltas e pular sobre desfiladeiros.

Corrida: você pode correr mais rapidamente gastando uma ação completa. Seu deslocamento é aumentado em 1,5m vezes o resultado de seu teste. Por exemplo, se um humano obtém um resultado 24, vai se mover 45m (24 x 1,5m + 9m) naquela rodada.

Você só pode correr em linha reta, e não pode correr através de terreno difícil. Você pode manter a corrida durante um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Constituição (CD 10 +1 por teste anterior) por rodada para continuar correndo. Se falhar, precisa parar e descansar um minuto antes correr novamente.

Escalar*:* você pode subir em árvores, muros, encostas escarpadas e outras superfícies inclinadas. Faça um teste sempre que executar uma ação de movimento em superfície inclinada ou vertical. Em caso de sucesso você avança metade de seu deslocamento, ou se mantém no lugar (caso esteja fazendo outra coisa). Se falhar, não consegue executar a ação de movimento. E se falhar por 5 ou mais você cai da altura que tinha alcançado.

A dificuldade depende das condições da escalada: CD 5 para uma encosta íngreme, CD 10 para um muro com ajuda de uma corda, CD 15 para uma árvore, CD 20 para um muro com algumas reentrâncias ou CD 25 para uma parede muito lisa, quase sem apoios.

Você precisa ter as duas mãos livres para escalar. Pode se apoiar com uma mão para fazer uma ação que use apenas uma mão, mas não pode avançar assim. Como não pode se mexer para evitar um ataque, você é considerado desprevenido quando está escalando. Toda vez que sofre dano quando está escalando, deve fazer um novo teste de Atletismo; em caso de falha você cai.

Natação: você pode nadar, mergulhar e se desviar de obstáculos submersos. Cada rodada na água exige uma ação de movimento e um teste de Atletismo (CD 10 para água calma, 15 para agitada, 20 para tempestuosa). Em caso de sucesso você avança metade de seu deslocamento. Se falhar no teste você consegue boiar, mas não avançar; e se falhar por 5 ou mais você afunda. Você pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo.

Se estiver submerso (porque falhou no teste ou mergulhou intencionalmente), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por uma quantidade de rodadas igual a seu valor de Constituição. Esgotado esse tempo, deve fazer um teste de Constituição por rodada (CD 10 +1 por cada teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 pontos de vida). Se continuar submerso, na próxima rodada vai para –1 PV. Na rodada seguinte, morre.

Saltar: você pode pular sobre buracos ou obstáculos, ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, CD 10 para 1,5m; 15 para 3m; 20 para 4,5m; 25 para 6m e assim por diante. Para um salto em altura, CD 10 para 50cm; 20 para 1m; 30 para 1,5m e assim por diante. Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a CD aumenta em +10).

Ao pular de um lugar elevado, um teste de Atletismo (CD 15) reduz em 1d6 o dano da queda.

Saltar é parte de seu movimento, e não exige uma ação.

Atuação

Carisma

Você pode impressionar uma plateia com sua música, canto, poesia ou outra manifestação artística.

Assim como Conhecimento e Ofício, Atuação na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias de Atuação, cada uma escolhida como uma perícia separada.

- Dramaturgia (comédia, drama, mímica).
- Dança (balé, dança do ventre, valsa).
- Música (bandolim, canto, flauta, harpa, tambor, piano).
- Oratória (discursos, poesia).

Seu desempenho como artista depende do resultado de seu teste: 15 para uma performance rotineira (o mínimo necessário para que não joguem tomates...), 25 para uma grande atuação e 35 para um espetáculo inesquecível, capaz de agradar aos reis!

Cavalgar

Destreza

Você sabe conduzir animais treinados para montaria, como cavalos, grifos e trobos.

Coisas simples não exigem testes. Você pode colocar uma sela, montar, cavalgar em velocidade normal e desmontar do animal sem problemas. Apenas situações de combate ou perigo exigem testes.

Montar ou desmontar rapidamente (CD 20): você pode montar ou desmontar como uma ação livre (o normal é gastar uma ação de movimento). Se falhar por 5 ou mais, você cai no chão.

Cavalgar rapidamente (CD 15): com uma ação de movimento, você consegue esporear sua montaria e aumentar seu deslocamento em +3m durante uma rodada. Esta manobra causa 2 pontos de dano à montaria.

Guiar com os joelhos (CD 10): com uma ação livre você consegue guiar sua montaria apenas com os joelhos, deixando as mãos livres para lutar, durante uma rodada. Se falhar, precisa usar pelo menos uma mão guiar a montaria, ou deixá-la parada durante esta rodada.

Permanecer na sela: se você ou sua montaria sofrem dano, você deve realizar um teste de Cavalgar (CD igual ao dano sofrido) como uma ação livre. Se falhar, você cai e sofre 1d6 pontos de dano.

Saltar (CD 15): você faz sua montaria saltar um obstáculo. Se você falhar, cai da montaria durante o salto e sofre 1d6 pontos de dano (ou mais, dependendo do obstáculo...). Este uso da perícia é parte do movimento da montaria, e não exige uma ação.

Animais não domesticados, ou não adequados como montaria, impõem uma penalidade de –5 em testes de Cavalgar.

Conhecimento

Inteligência • Treinada

Esta perícia representa o estudo de algum tipo de assunto, possivelmente uma disciplina acadêmica ou científica.

Assim como Atuação e Ofício, Conhecimento na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias de Conhecimento, cada uma escolhida como uma perícia separada.

• Arcano (mistérios sobrenaturais, tradições mágicas, símbolos arcanos, frases crípticas, construtos, dragões).

• Engenharia (castelos, pontes, cavernas).

• Geografia (terrenos, climas, povos).

• História (datas importantes, lendas, tradições).

• Natureza (animais, fadas, plantas, estações e ciclos).

• Nobreza (linhagens, heráldica, cavalaria, personalidades, leis).

• Religião (deuses do Panteão, deuses menores, tradições eclesiásticas, símbolos sagrados, espíritos, mortos-vivos).

• Tormenta (fenômenos da Tempestade, características dos demônios e Lordes da Tormenta, simbiontes, cultos).

Decifrar escrita: um teste pode decifrar inscrições em idiomas antigos ou desconhecidos — como aqueles normalmente encontrados em masmorras — ou entender mensagens arcaicas ou incompletas. O texto deve estar ligado ao Conhecimento que você tem. CD 20 para mensagens e avisos simples, 25 para textos comuns e 30 para escritos intrincados, exóticos ou arcaicos.

Cada sucesso equivale a uma página de texto e leva 1 minuto. Se falhar por 5 ou mais, você tira uma conclusão falsa a respeito do texto.

Entender mistério: como uma ação completa, você pode tentar desvendar um mistério que tinha ligação com seu Conhecimento. CD 10 para assuntos simples, 15 para normais, 20 a 30 para difíceis.

Identificar criatura: você pode identificar uma criatura que tenha ligação com o Conhecimento escolhido (por exemplo, fadas para Conhecimento [natureza]), assim como seus poderes e vulnerabilidades, como uma ação completa. CD 10 + nível da criatura. Cada sucesso permite lembrar uma informação útil a respeito do monstro. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acreditar que determinado monstro é vulnerável a fogo, quando na verdade é vulnerável a frio).

Cura

Sabedoria

Você pode tratar de ferimentos, doenças e venenos.

Primeiros socorros (CD 15): com uma ação padrão, você pode estabilizar um personagem que esteja sangrando (veja a página 228), fazendo com que ele pare de perder PV.

Cuidados prolongados (CD 15): você pode tratar uma pessoa ferida para que ela se recupere mais rapidamente. Se você for bem-sucedido no teste, ela recupera o dobro dos pontos de vida por cura natural (veja na página 228) neste dia. Este uso leva uma hora, e o número máximo de pessoas que você pode tratar por dia é igual à sua graduação nesta perícia.

Tratar doença: faça um teste contra a CD da doença. Em caso de sucesso, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra a doença. Este uso gasta uma hora.

Tratar veneno: contra um veneno que não seja de efeito imediato, faça um teste contra a CD do veneno. Em caso de sucesso, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra o veneno. Este uso gasta uma ação padrão.

Usar esta perícia exige um kit de medicamentos. Sem ele, você sofre penalidade de –5 em testes de Cura. Você pode usar a perícia Cura em si mesmo, mas sofre uma penalidade de –5 no teste.

Diplomacia

Carisma

Você pode negociar por melhores acordos, ou dialogar para mudar a opinião de outras pessoas.

Barganha: comprando ou vendendo algo, você pode tentar barganhar. Você e o outro negociante fazem testes opostos de Diplomacia. Se ganhar, você muda o preço em 10% a seu favor. Se ganhar por 10 pontos de diferença ou mais, muda em 20%. Mas se perder por 5 ou mais, você ofende o negociante — ele não voltará a tratar com você durante pelo menos uma semana.

Mudar atitude: você pode mudar a atitude de alguém em uma categoria (veja adiante), para melhor ou pior, à sua escolha. Um teste de Diplomacia é oposto ao teste de Intuição do alvo. A tentativa leva um minuto; em caso de urgência você pode tentar o mesmo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo), mas sofre penalidade de –10 no teste. Você pode mudar a atitude de alguém apenas uma vez por dia. Se você falhar por 5 ou mais, a atitude do alvo vai na direção contrária.

Atitude	O alvo...
Hostil	Quer muito prejudicar o personagem, mesmo que precise se arriscar para isso. Pode atacar ou sabotar o personagem.
Inamistoso	Deseja mal ao personagem, mas não a ponto de correr perigo. Pode enganar o personagem, criar intrigas sobre ele...
Indiferente	Não se importa com o personagem, vai tratá-lo normalmente.
Amistoso	Deseja bem ao personagem, mas não se arriscará para ajudá-lo. Pode dar conselhos e fornecer ajuda limitada.
Prestativo	Está disposto a ajudar, mesmo correndo perigo. Pode acompanhar e lutar ao lado do personagem.

Enganação

Carisma

Você engana pessoas com mentiras, falsificações e disfarces.

Blefar: você pode levar outras pessoas a tirar conclusões erradas sobre algo ou alguém. Um teste de Enganação é oposto ao teste de Intuição da vítima. Circunstâncias positivas e negativas pesam muito no resultado de um blefe (veja o quadro). Um teste bem-sucedido indica que o alvo reage como o personagem deseja, pelo menos por um breve período de tempo (1 rodada), ou acredita em algo que o personagem quer. Blefar gasta uma ação padrão.

Disfarce: com um pouco de maquiagem e alguns truques, você consegue mudar sua aparência ou a de outra pessoa.

Faça um teste de Enganação contra um teste de Percepção de quem prestar atenção em você. Em caso de sucesso, a pessoa acredita em seu disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado em sua aparência. Disfarces complexos impõem penalidades: –2 para sexo oposto, –2 para uma raça diferente, e –2 para idade muito diferente. Estas penalidades são cumulativas.

Como é mais difícil fingir ser alguém conhecido, aqueles que conhecem essa pessoa recebem bônus em seus testes de Percepção: +2 se apenas conhece de vista, +5 para amigo, +10 para íntimo.

Um disfarce exige pelo menos dez minutos e um kit de disfarces. Sem o kit, você sofre penalidade de –5 nos testes de Enganação para fazer um disfarce.

Falsificação: você pode forjar documentos.

Faça um teste de Enganação contra um teste de Percepção de quem examina o documento falsificado. Em caso de sucesso, o examinador acredita que o documento é válido; caso contrário, ela percebe que é falso. Documentos complexos impõem penalidades: –2 para um documento desconhecido pelo falsificador; –2 para documentos complexos (como decretos reais ou ordens militares); –2 se inclui uma assinatura específica. Estas penalidades são cumulativas.

Certas circunstâncias também modificam o teste do examinador: –2 se ele nunca viu um documento real; +2 se estiver habituado a ver esse tipo de documento; +2 ao analisar com muita atenção (por exemplo, guardas inspecionando criteriosamente os convites para uma festa restrita). Estes modificadores são cumulativos.

Como Blefar

Aqui estão alguns exemplos de circunstâncias de Enganação e o modificador:

• O alvo deseja acreditar no personagem (CD –5). *"Mas tenho certeza de que você deixou cair esta peça de ouro. Não é mesmo sua?"*

• O blefe é verossímil e não afetará muito o alvo (CD+0). *"Um ladrão goblin, você disse? Não, não vi ninguém assim passar por aqui."*

• O blefe é um pouco difícil de acreditar ou colocará a vítima em perigo (CD+5). *"Rápido, preciso da sua espada! Vem vindo um orc nesta direção!"*

• O blefe é difícil de acreditar ou colocará a vítima em grande perigo (CD+10). *"Sim, entendo que seu mestre deixou você protegendo o laboratório, mas ele acaba de me pedir para apanhar sua bola de cristal aí dentro. Não vamos querer problemas com o mestre, certo?"*

• O blefe é muito fantástico; é quase impossível se acreditar nele (CD+20). *"Sim, foi o que eu disse! Aurakas foi substituído por um homem-serpente e agora governa em nome de Sszzaas! Temos que fazer alguma coisa!"*

Usada em conjunto com Ofício (veja adiante), você também pode forjar versões falsas de outros objetos (joias, por exemplo). Use a perícia Ofício para fabricar a peça, e então um teste de Falsificação para que ela se pareça com o artigo genuíno.

Fintar: para confundir um inimigo, faça um teste de Enganação oposto a um teste de Iniciativa do alvo. Em caso de sucesso, o oponente estará desprevenido quando você fizer seu próximo ataque contra ele, mas apenas até o fim da próxima rodada.

Furtividade

Destreza • Armadura

Você pode desaparecer nas sombras, andar sem fazer barulho, sumir na multidão, seguir alguém sem ser notado...

Faça um teste de Furtividade opostos pelos testes de Percepção daqueles que poderiam notá-lo. Você não é percebido pelas pessoas contra as quais tenha sido bem-sucedido.

Usar furtividade exige algum tipo de cobertura ou camuflagem entre você e seus alvos — escuridão, folhagens, outras pessoas com as quais você consiga se misturar, etc. Ou então seus alvos devem estar de costas ou atentos a outra coisa.

Você deve ficar parado ou se mover lentamente, com metade do deslocamento (ou então com a mesma velocidade das pessoas em volta, se houver). Em deslocamento normal você sofre –5 em seu teste, e –20 em corrida ou investida. Um teste de Furtividade numa rodada em que você ataque também sofre penalidade de –20.

Você não pode fazer um teste de Furtividade contra alguém que esteja olhando diretamente para você — mesmo que se esconda atrás de algo, o observador saberá que você está ali. No entanto, você pode usar um blefe (veja a perícia Enganação) para criar uma distração e, em caso de sucesso, tentar se esconder.

Usar esta perícia é parte de sua ação de movimento.

Identificar Magia

Inteligência • Treinada

Esta perícia envolve o conhecimento e manipulação de magia e itens mágicos.

Identificar magia: quando alguém lança uma magia, você pode adivinhar qual é através de seus gestos e palavras (CD 15 + nível da magia), antes que ela seja efetivamente conjurada. Você também pode identificar uma magia que já tenha sido lançada e que esteja funcionando (CD 20 + nível da magia). Identificar uma magia é uma reação.

Identificar poção (CD 20): identificar uma poção exige pelo menos 1 minuto.

Lançar magia de armadura: armaduras interferem com os gestos delicados necessários para conjurar. Lançar uma magia arcana usando armaduras de qualquer tipo exige um teste (CD 25 + nível da magia). O teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, a magia não funciona, mas mesmo assim gasta pontos de magia.

Usar instrumento mágico (CD 25): você pode "enganar" um item mágico para que funcione com você, mesmo quando não deveria. Por exemplo, pode golpear com uma espada sagrada que funciona apenas nas mãos de pessoas Bondosas (mesmo que você não seja), ou vestir uma capa mágica feita para elfos mesmo que você seja humano, ou atravessar um portão mágico construído para permitir apenas a passagem de druidas. Faça o teste para cada ativação do item (para pergaminhos, varinhas...) ou a cada hora (para armas, armaduras, anéis...).

Iniciativa

Destreza

Esta perícia, muito importante em combate, determina sua velocidade de reação em situações de perigo.

Iniciativa em combate: quando um combate se inicia, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa. Aqueles com resultados mais altos agem primeiro.

Evitar finta: quando um oponente tenta fintar você em combate, você faz um teste de Iniciativa contra o teste de Enganação dele. Se você é bem-sucedido, a finta falha.

Intimidação

Carisma

Você pode forçar outros a obedecê-lo através de ameaças, coação, ou apenas fazendo cara feia.

Com um teste bem-sucedido, você obriga alguém a fazer algo ou se comportar de determinada maneira. O teste de Intimidação é oposto ao teste de Vontade da pessoa ameaçada. Quaisquer modificadores da vítima contra efeitos de medo também se aplicam ao teste de Vontade (por exemplo, se está sendo inspirada por um bardo). Personagens imunes a medo (como paladinos) não podem ser intimidados.

Em caso de sucesso, a vítima colabora enquanto estiver em sua presença, e por mais 1d6x10 minutos. Depois desse tempo ela se torna inamistosa, ou até hostil. Se você falha no teste por 5 ou mais, a vítima não obedece — ou faz o oposto do ordenado.

Intuição

Sabedoria

Você pode usar seu "sexto sentido" para não ser enganado e perceber uma situação estranha. Use esta perícia para coisas que não poderiam ser percebidas através dos sentidos normais (isto é, com a perícia Percepção).

Desacreditar (CD 20 ou 20 + nível da magia): você percebe algo errado, mesmo sem nenhum sinal aparente; uma pessoa agindo de forma estranha por estar enfeitiçada; uma parede que não deveria estar ali (pois na verdade é uma ilusão); ou um monstro que não deveria existir na região — porque na verdade é uma criatura transformada, ou foi conjurado por um mago.

Sentir motivação: você percebe se alguém está mentindo. Um teste bem-sucedido faz com que você não seja afetado por um blefe (veja a perícia Enganação). Você pode também usar esta perícia para ter um "palpite" sobre a confiabilidade de uma pessoa (CD 20).

Ladinagem

Destreza • Treinada • Armadura

Com mãos leves e mente suja, você sabe exercer as tarefas "profissionais" de um ladrão.

Abrir fechaduras: com uma ação completa, você pode abrir uma fechadura trancada (isto é, sem ter a chave). Uma fechadura simples (porta da frente de uma casa) tem CD 20. Uma fechadura média (prisão, baú...) tem CD 25. E uma fechadura superior (cofre, câmara do tesouro...) tem CD 30.

Este uso exige um kit de ladrão. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste.

Ocultar item: você pode gastar uma ação padrão para esconder um item em seu corpo. O objeto deve ser pelo menos uma categoria de tamanho menor que você.

Faça um teste de Ladinagem contra um teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Para um objeto uma categoria menor que você, seu teste sofre penalidade de –5; duas categorias menor, 0; três categorias menor, +5; quatro ou mais categorias menor, +10. Se uma pessoa revistar você, recebe +10 no teste de Percepção.

Operar mecanismo: esta perícia permite desabilitar, reativar ou sabotar (mas não consertar) dispositivos mecânicos diversos, como fechaduras, armadilhas, veículos e armas de fogo. Você também pode sabotar aparatos para que funcionem por algum um tempo, falhando apenas mais tarde (normalmente após 1d4 rodadas ou minutos de uso).

Usar esta perícia leva 1d4 rodadas, e a dificuldade depende da complexidade da tarefa. Uma ação simples (emperrar uma fechadura ou arma de fogo) tem CD 10. Uma ação média (sabotar uma roda de carroça, ponte levadiça ou balão goblin) tem CD 15. Uma ação difícil (desativar ou reativar uma armadilha) tem CD 20. Por fim, uma ação muito complexa (como desativar ou reativar uma armadilha avançada, ou sabotar um canhão naval para explodir quando utilizado) tem CD 25.

Se falhar por 5 ou mais, alguma coisa saiu muito errada: se é uma armadilha, ela se ativa; se estiver tentando uma sabotagem, você acha que o mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele ainda funciona normalmente.

Este uso exige um kit de ladrão. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste.

Prestidigitação (CD 20): você consegue surrupiar ou plantar objetos nos bolsos de outras pessoas sem que elas percebam.

Faça um teste de Ladinagem (CD 20). Em caso de sucesso, você consegue pegar (ou colocar) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (CD igual ao resultado de seu teste de Ladinagem). Se tiver sucesso, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não. Tentar surrupiar ou plantar algo gasta uma ação padrão.

Usar instrumento mágico (CD 25): você pode "enganar" um item mágico para que funcione com você, mesmo quando não deveria. Por exemplo, pode golpear com uma espada sagrada que funciona apenas nas mãos de pessoas Bondosas (mesmo que você não seja), ou vestir uma capa mágica feita para elfos mesmo que você seja humano. Faça o teste para cada ativação do item (para pergaminhos, varinhas...) ou a cada hora (para armas, armaduras, anéis...).

Obter Informação

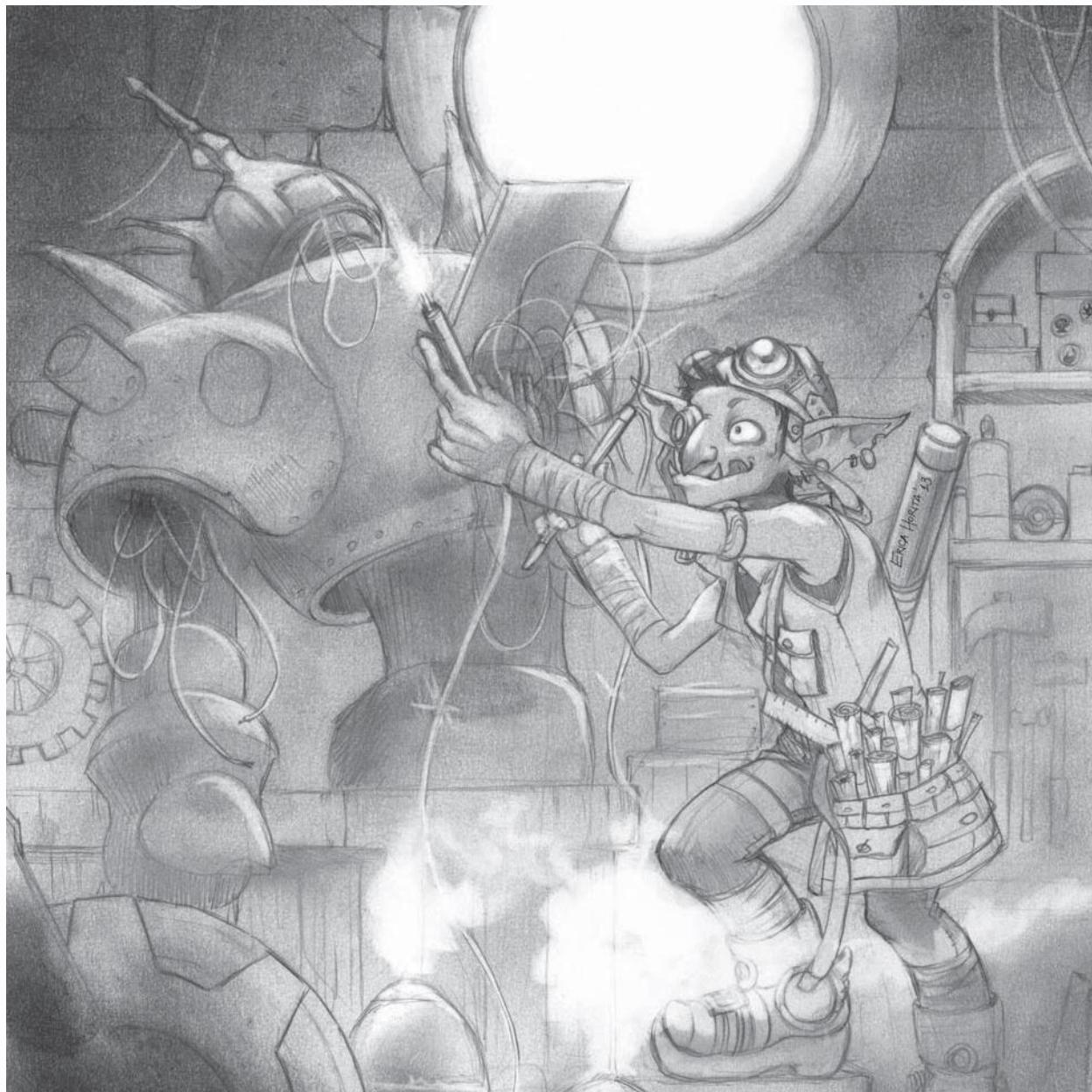
Carisma

Você pode fazer contatos, ouvir os rumores locais e descobrir informações específicas — como a localização de uma masmorra ou o esconderijo de um bandido.

Usar esta perícia exige um dia inteiro, e algumas moedas para gastar em bebidas. A dificuldade do teste, assim como o dinheiro que vai gastar, dependem da informação que você quer descobrir.

Informações gerais ("Quem é o guerreiro mais forte da aldeia?") têm CD 10 e custam 1d6 TO. Informações específicas ("Quem é o ancião que está sempre ao lado do rei?") têm CD 15 e custam 1d10 TO. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem ("O que fazem naquela torre misteriosa?"), têm CD 20

e custam 3d6 TO. Por fim, informações protegidas, que podem colocar em risco quem responder à pergunta ("Quem é o líder da guilda dos ladrões?"), têm CD 25 e custam 3d10 TO.

Você pode pagar o dobro do dinheiro (mas tem que fazer a escolha antes da quantia ser rolada) para um bônus de +2 no teste.

Ofício

Inteligência

Esta perícia representa a prática de algum tipo de artesanato ou comércio. Assim como Atuação e Conhecimento, Ofício na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias de Ofício, cada uma escolhida como uma perícia separada. A seguir estão alguns exemplos de Ofício.

- Alquimia (ácidos, poções, venenos).
- Alvenaria (itens e construções de pedra).
- Carpintaria (itens e construções de madeira).
- Joalheria (lapidação, pedras preciosas).
- Metalurgia (armas, armaduras e itens de metal).
- Uma arte, como escrita, escultura ou pintura.
- Uma profissão, como cozinheiro, fazendeiro, pescador, estalajadeiro ou pastor.

Avaliação: um teste pode estimar o valor de um item ligado a seu Ofício — desde algo que você consiga fabricar até um instrumento ou ferramenta que esteja habituado a usar —, conseguindo diferenciar uma peça de qualidade de uma inferior. Avaliar itens comuns ou conhecidos tem CD 10. Uma falha significa que você

estimou entre 50% a 150% (2d6+3 vezes 10%) do valor verdadeiro. Avaliar um item raro ou exótico tem CD 20, e neste caso falhar indica que você não sabe o valor do item.

Um teste de Ofício também pode substituir um teste de Percepção para perceber uma falsificação. Neste caso, você recebe +2 em seu teste de Ofício.

Fabricar item: fabricar um item exige matéria-prima no valor de um terço do preço original do item (veja em "Equipamento"). O tempo necessário é uma semana por cada 100 TO. No fim desse período, faça um teste de Ofício. Se tiver sucesso, o item está pronto. Se falhar, pode gastar mais uma semana para tentar de novo. Você pode fazer quantas tentativas quiser — mas se falhar por 5 ou mais em qualquer dos testes, você estraga as matérias-primas e precisa recomeçar do zero.

A dificuldade depende do tipo e complexidade do item. Itens muito simples (como uma colher de pau) têm CD 10. Itens típicos (caldeirão de ferro, retrato, arma simples, armadura leve...) têm CD 15. Itens complexos (sino, arma marcial, armadura média...) têm CD 20. Por fim, itens de qualidade superior (fechadura, relógio, arma de fogo, armadura pesada...) têm CD 25. Você pode aceitar uma penalidade de –5 no teste para tentar fabricar o item na metade do tempo (3 dias para um item de até 100 TO, 1 semana para um item de até 200 TO, e assim por diante).

Consertar item: geralmente, reparar um item tem a mesma CD necessária para fabricá-lo. Cada tentativa consome um dia inteiro de trabalho e um quinto do preço original do item. Em caso de falha, o tempo e dinheiro são perdidos — mas você sempre pode tentar novamente.

Sustento: você pode praticar seu trabalho e tirar sustento dele. Com uma semana de trabalho em um teste de Ofício, você ganha 1 Tibar de ouro por cada ponto que seu teste exceder 15. Por exemplo, se teve um resultado final 19, ganha 4 TO pela semana de trabalho. Trabalhadores treinados ganham uma média de 1 TO por semana, enquanto trabalhadores sem treinamento recebem em média 1 peça de prata por dia.

Esta perícia exige um kit de artesão. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste.

Percepção

Sabedoria

Esta perícia é utilizada para perceber coisas através dos sentidos — normalmente visão ou audição, embora outras criaturas possam contar com sentidos diferentes.

Observar: você pode notar coisas, pessoas ou criaturas escondidas. O teste é oposto ao teste de Furtividade do personagem tentando não ser visto. Às vezes o alvo não está se escondendo intencionalmente, mas ainda assim exige um teste de Percepção para ser notado. Nestes casos a dificuldade varia entre CD 5 (uma pessoa em uma praça com pouco movimento) até 20 (um soldado específico em meio a uma grande batalha).

Esta perícia também é usada para ver através de um disfarce, perceber um documento falso (veja a perícia Enganação) e ler lábios (CD 20).

Ouvir: você pode tentar coisas como uma conversa distante ou um inimigo tentando se aproximar em silêncio. Em masmorras, é bastante prudente parar para escutar antes de entrar em um novo corredor ou aposento.

A dificuldade depende da intensidade do barulho. Uma conversa casual próxima tem CD 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade (veja adiante), você é bem-sucedido automaticamente. Ouvir pessoas sussurrando tem CD 15. Ouvir do outro lado de uma porta adiciona aumenta a CD em +5.

Ouvir alguém se aproximando sorrateiramente exige um teste de Percepção contra o teste de Furtividade da criatura. Perceber criaturas invisíveis tem CD 20, ou +10 no teste de Furtividade da criatura, o que for maior. Mesmo que você seja bem-sucedido no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo.

Mesmo dormindo você pode fazer testes de Percepção para ouvir algo, mas sofre uma penalidade de –10; um sucesso faz você acordar.

Procurar: examinando atentamente uma coisa ou local, você pode perceber detalhes úteis ou encontrar algo que estava procurando. Você precisa estar a pelo menos 3m do item a ser examinado. Examinar uma área de 1,5m de lado gasta uma ação completa.

• Procurar um item específico dentro de um baú cheio de objetos: CD 10.

• Encontrar uma porta secreta: CD 20.

• Perceber uma porta secreta muito bem escondida: CD 30.

• Encontrar armadilhas (apenas personagens com esta habilidade de classe): CD 20 ou maior. Para armadilhas mágicas, CD 25 + nível da magia usada.

Um teste de Percepção pode revelar rastros, mas para identificá-los e segui-los você deve usar Sobrevivência e possuir o talento Rastrear.

Sobrevivência

Sabedoria

Você pode guiar um grupo através dos ermos, caçar animais, ou reconhecer e evitar perigos da natureza.

Você é capaz de avançar sem se perder e manter a si mesmo e seus companheiros alimentados em áreas selvagens. Um teste bem-sucedido por dia garante a sobrevivência de um pequeno grupo (você e mais quatro ou cinco pessoas). A dificuldade depende do tipo de ambiente: CD 15 para planícies e áreas costeiras; CD 20 para florestas ou pântanos e CD 25 para desertos ou montanhas. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade, etc.) impõem uma penalidade de –5 (cumulativa).

Se você tem o talento Rastrear, pode usar Sobrevivência para reconhecer e seguir rastros.

Capítulo 5
Talentos

Eram três, tinham machados e armaduras, e seus rostos não escondiam a vontade de me matar.

Eles urraram, ergueram as armas, mas fui mais rápido. O conhecimento do combate chegava a mim como um instinto, algum treinamento antigo, enterrado sob a falta de memória. Em menos de um instante, eu já tinha minha espada na mão, e golpeava.

Atingi o primeiro na cara, um talho fundo que espirrou sangue. O homem soltou o machado, levou as mãos ao rosto, cambaleou e caiu. Continuei a descrever um arco com a lâmina, atingi o segundo no peito. Foi um belo golpe, forte, empurrou-o dois passos, mas a armadura o protegeu.

O terceiro ergueu o machado e desceu-o com força na minha direção. Saltei para o beco. A lâmina passou a centímetros da minha cabeça — com tanta potência, o golpe foi selvagem e pouco preciso, e consegui me esquivar. O inimigo que eu atacara e ainda estava de pé girou o machado e acertou meu ombro, arrancando sangue.

Flappo correu para o beco, tentando atrair a atenção dos dois. Mas eles não tiravam os olhos de mim. Abaixei-me, peguei o machado do adversário que eu derrubara e arremessei-o para o meu amigo. Flappo agarrou o cabo da arma no ar, mas então ficou olhando para aquilo como se fosse um bicho perigoso, sem saber o que fazer.

— Ladrões não usam machados! — disse Flappo.

Os dois inimigos golpearam na minha direção. Corri até eles. Estendi os braços e girei o corpo, berrando, senti a lâmina encontrar ambos. Deram uns passos, e caíram.

— Conheço alguns amigos há anos, e eles nunca me meteram em tanta encrenca quanto você — disse o halfling.

Eu estava ajoelhado perto dos corpos. O primeiro que derrubei ainda estava vivo.

— Desculpe — falei. — Não sabia que estaria colocando-o em perigo. Não sei como posso estar sendo caçado.

Flappo me olhou por um instante.

— Um pedido de desculpas era tudo que eu queria ouvir — sorriu. — E foi culpa minha, por ser tão curioso. Bem que minha mãe falava que os halflings de boa estirpe não saem pelo mundo procurando dores de cabeça.

Ele se juntou a mim, perto do inimigo sobrevivente.

— Quem são vocês? — eu disse para o homem. — Por que querem me matar?

— Você já está morto — murmurou o desconhecido, com dificuldade.

— Não, você está quase morto — disse Flappo.

— Se Gideon quer você morto — um sorriso fraco, quase sem vida — então você vai morrer.

O homem então cuspiu uma golfada de sangue, e exalou um último suspiro. Amoleceu. Estava com os deuses.

Ergui-me, meio nauseado. Flappo fez o mesmo. Senti-me dividido entre a necessidade de correr, antes que mais inimigos ou a milícia chegassem, e o remorso pelos homens que havia matado.

— Temos um nome, pelo menos — disse o halfling.

— Gideon — eu falei, tentando lembrar de algo.

— Apenas gente poderosa tem seus próprios soldados, rapz. Ainda mais guerreiros experientes como esses. Esse tal Gideon quer sua cabeça... E já deve ter conseguido muitas cabeças antes.

• • • • • • • • • •

Talentos são vantagens que fornecem novas capacidades ao personagem, ou melhoram aquelas que ele já possui.

Você recebe um talento no 1º nível e a cada dois níveis seguintes (3º, 5º, 7º...). Além disso, todas as classes (e certas raças) fornecem talentos adicionais.

Por exemplo, Katabrok, guerreiro humano de 1º nível, tem quatro talentos: um por ser um personagem de 1º nível, dois por ser humano, e um por ser um guerreiro de 1º nível. Ele escolhe Iniciativa Aprimorada, que permite rolar novamente testes de Iniciativa; Foco em Arma (mangual), que fornece +1 em jogadas de ataque com essa arma; Reflexos Rápidos, que oferece +2 em testes de Reflexos; e Ataque Poderoso, que permite sofrer uma penalidade em jogadas de ataque para receber um bônus em jogadas de dano.

Além destes, como todo guerreiro de 1º nível, Katabrok também recebe Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos e Fortitude Maior.

Chegando ao 2º nível, Katabrok tem direito a um novo talento de combate, uma habilidade do guerreiro. Ele escolhe Trespassar, que fornece um ataque adicional quando ele derrota um inimigo.

No 3º nível, Katabrok recebe outro talento qualquer, por ser um personagem de 3º nível. Ele escolhe Corrida, que aumenta seu deslocamento.

Grupos de Talentos

Os talentos são organizados da seguinte forma:

• *Combate:* aprimoram habilidades de combate, ou oferecem manobras especiais.

• *Perícias:* aprimoram o uso de perícias, ou oferecem novas utilizações para elas.

• *Magia:* permitem a personagens conjuradores lançar magias de formas diferentes ou mais eficazes.

• *Poderes Concedidos:* fornecem habilidades especiais para devotos dos deuses.

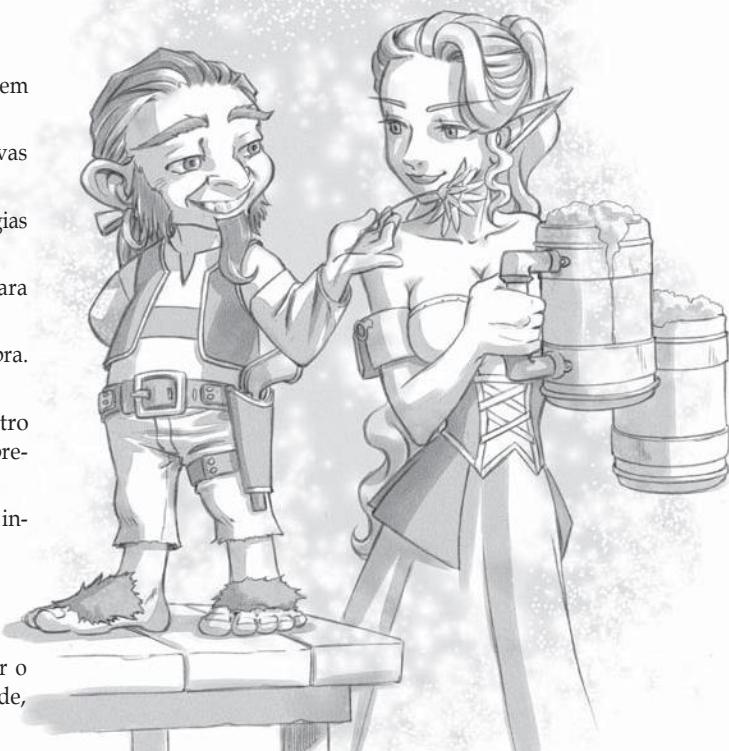
• *Tormenta:* fornecem habilidades ligadas à tempestade rubra. São poderosos, mas o preço por aceitá-los é alto...

• *Destino:* talentos que não se encaixam em nenhum outro grupo. Normalmente fornecem habilidades ligadas a sorte, sobrevivência e relação com outros personagens.

Em suplementos futuros novos grupos de talentos serão introduzidos, como os talentos raciais e os talentos nativos.

Pré-Requisitos

Alguns talentos têm pré-requisitos. Para poder escolher o talento, o personagem deve ter um valor mínimo de habilidade, graduação de perícia, bônus base de ataque, bônus de resistência, outro talento ou qualquer outra exigência aqui mencionada. Por exemplo, você não pode adquirir o talento Agarrar Aprimorado sem possuir Ataque Desarmado Aprimorado e também uma Força 13 ou mais. Um personagem pode receber um talento no mesmo nível em que atinge o pré-requisito.

Kenzuke Murayama, um samurai que acaba de chegar ao 5º nível, ganha um novo talento. Ele gosta de Arqueirismo Montado. Embora seja treinado em Cavalgar, ele não tem o talento Combate Montado. Então ele escolhe Combate Montado e espera. Chegando ao 7º nível ele pode escolher um novo talento. Kenzuke escolhe Arqueirismo Montado, pois agora ele satisfaz todos os requisitos.

Você não pode mais usar um talento caso tenha perdido os requisitos exigidos por ele. Então, caso um veneno tenha reduzido sua Força e ela tenha caído para menos de 13, você não poderá mais usar seu Ataque Poderoso (um talento que exige For 13 ou mais) até que sua Força seja restaurada a 13 ou mais.

Talentos Cumulativos

Talentos iguais *não se acumulam*. Você pode adquirir Foco em Arma para receber +1 nos ataques com a arma escolhida, mas *não pode* escolher o talento duas vezes para ganhar +2 com a mesma arma. Você pode escolher o talento outra vez para ganhar +1 em uma arma diferente. Você também pode escolher talentos diferentes que dão bônus para a mesma arma (como Foco em Arma e Especialização em Arma).

Alguns talentos podem ser utilizados apenas uma vez por dia, como Ajuda dos Ancestrais. Neste caso, você pode adquirir o mesmo talento outra vez para ganhar mais uma utilização por dia.

Quando um talento tiver efeitos cumulativos, como Poder Mágico, esse efeito será explicado na descrição do talento.

Talentos

Talentos de Combate	Pré-Requisitos
Acuidade com Arma	Des 13.
Aparar	Des 15, Acuidade com Arma, Especialização em Combate, bônus base de ataque +6.
Ataque Preciso	Des 15, Acuidade com Arma, Especialização em Combate, bônus base de ataque +11.
Ataque Sagaz	Int 13, Acuidade com Arma, bônus base de ataque +4.
Perito em Arma	Int 13, Acuidade com Arma, Foco em Arma com a arma escolhida.
Aparência Inofensiva	Car 13.
Ataque Desarmado Aprimorado	—
Agarrar Aprimorado	For 13, Ataque Desarmado Aprimorado.
Ataque Atordoante	Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado.
Desviar Objetos	Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado.
Apanhar Objetos	Des 15, Desviar Objetos.
Ataque Poderoso	For 13.
Atropelar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso.
Empurrar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso.
Golpe com Duas Mãos	For 15, Ataque Poderoso.
Separar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso.
Trespassar	For 13, Ataque Poderoso.
Trespassar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso, Trespassar.
Casca Grossa	Con 13.
Combate Montado	Treinado em Cavalgar.
Investida Montada	Treinado em Cavalgar, Combate Montado.
Investida Implacável	Treinado em Cavalgar, Combate Montado, Investida Montada.
Pisotear	Treinado em Cavalgar, Combate Montado.
Tiro Montado	Treinado em Cavalgar, Combate Montado.
Combater com Duas Armas	Des 15.
Bloqueio Ambidestro	Des 15, Combater com Duas Armas.
Combater Com Duas Armas Aprimorado	Des 17, Combater com Duas Armas.
Combater Com Duas Armas Maior	Des 19, Combater com Duas Armas Aprimorado.
Duro de Matar	—
Empunhadura Poderosa	For 17.
Especialização em Combate	Int 13.
Ataque Giratório	Int 13, Des 13, Ataque em Movimento, Especialização em Combate, bônus base de ataque +4.
Derrubar Aprimorado	Int 13, Especialização em Combate.
Desarmar Aprimorado	Int 13, Especialização em Combate.
Fintar Aprimorado	Int 13, Especialização em Combate.
Flerte Estratégico	Car 13, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado.
Insulto Sagaz	Car 13, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado.
Panache	Car 13, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado.
Esquiva	Des 13.
Mobilidade	Des 13, Esquiva.
Ataque em Movimento	Des 13, Mobilidade, bônus base de ataque +4.
Tiro em Movimento	Des 13, Mobilidade, Tiro Certeiro, bônus base de ataque +4.
Foco em Arma	Saber usar arma a escolhida.
Acerto Crítico Aprimorado	Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +8.
Ataque Duplo	Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +6.
Especialização em Arma	Foco em Arma com a arma escolhida, guerreiro 4º nível.
Especialização em Arma Aprimorada	Especialização em Arma e Foco em Arma Aprimorado com a arma escolhida, guerreiro 12º nível.
Mestre em Arma	Especialização em Arma Aprimorada com a arma escolhida, guerreiro 16º nível.
Foco em Arma Aprimorado	Foco em Arma com a arma escolhida, guerreiro 8º nível.
Foco em Armadura	Saber usar a armadura escolhida.
Especialização em Armadura	Foco em Armadura com a armadura escolhida, guerreiro 8º nível.
Granadeiro	Treinado em Ofício (alquimia).
Lutar às Cegas	—
Rapidez de Recarga	Saber usar a arma escolhida.

Reflexos de Combate	Des 13.
Saque Rápido	—
Tiro Certeiro	—
Tiro Longo	Tiro Certeiro
Mira Apurada	Sab 13, Tiro Certeiro, Tiro Longo.
Mira Mortal	Des 17, Tiro Certeiro, Mira Apurada, bônus base de ataque +11.
Tiro Rápido	Des 13, Tiro Certeiro.
Tiro Múltiplo	Des 17, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6.
Tiro Preciso	Tiro Certeiro.
Na Mosca	Des 13, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.
Tiro Preciso Aprimorado	Des 19, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +11.
Torcida	Car 13.
Usar Armaduras Leves	—
Usar Armaduras Médias	Usar Armadura Leve.
Usar Armaduras Pesadas	Usar Armadura Média.
Usar Armas Simples	—
Usar Armas Marciais	Usar Armas Simples.
Usar Arma Exótica	Usar Armas Simples.
Usar Escudos	—
Ataque com Escudo Aprimorado	Usar Escudos.
Usar Venenos	Treinado em Ofício (alquimia), tendência não Bondosa.
Vitalidade	—

Talentos de Perícia	Pré-Requisitos
Acrobacia Audaz	Treinado em Acrobacia.
Acrobático	—
Afinidade com Animais	—
Ágil	Des 15.
Aptidão Mágica	—
Artista	—
Atlético	—
Autossuficiente	—
Criar Obra-Prima	Treinado em Ofício.
Dedos Ágeis	—
Diligente	—
Foco em Perícia	Treinado na perícia escolhida.
Fraudulento	—
Impostor	Car 13, Foco em Perícia (Enganação).
Iniciativa Aprimorada	—
Investigador	—
Mãos Rápidas	Des 15, treinado em Ladinagem.
Negociador	Treinado em Ofício.
Persuasivo	—
Prontidão	—
Rastrear	Treinado em Sobrevivência.
Senso da Natureza	—
Sorrateiro	—
Treinamento em Perícia	—

Talentos de Magia	Pré-Requisitos
Acelerar Magia	—
Ampliar Magia	—
Aumentar Magia	—
Conhecimento Mágico	—
Contramágica Aprimorada	—
Dominar Magia	—
Elevar Magia	—
Estender Magia	—
Familiar	—
Foco em Magia	—
Foco em Magia Aprimorado	Foco em Magia.
Magia Natural	Sab 13, habilidade de forma selvagem.

Magia Sem Gestos	—
Magia Silenciosa	—
Magias em Combate	—
Mago de Batalha	Int 13, Magias em Combate, mago 4º nível.
Maximizar Magia	—
Poder Mágico	—
Potencializar Invocação	—
Potencializar Magia	—
Talentos de Destino	**Pré-Requisitos**
Ajuda dos Ancestrais	Sab 13.
Ao Sabor do Destino	Car 13, 5º nível de personagem.
Atraente	—
Comandar	Car 13.
Corrida	—
Devoto	Sab 11.
Estudos Arcanos	Int 13.
Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos	Habilidade de canalizar energia positiva/negativa.
Expulsão Aprimorada	Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos.
Fortitude Maior	—
Liderança	6º nível de personagem.
Linguista	—
Reflexos Rápidos	—
Surto Heroico	Tendência Bondosa.
Terreno Familiar	—
Tolerância	—
Vontade de Ferro	—
Poderes Concedidos	**Pré-Requisitos**
Domínio da Água	Devoto de Oceano ou Wynna.
Domínio dos Animais	Devoto de Allihanna, Megalokk ou Oceano.
Domínio do Ar	Devoto de Oceano ou Wynna.
Domínio do Bem	Devoto de Allihanna, Azgher, Glórienn, Khalmyr, Lena, Marah ou Valkaria.
Domínio do Caos	Devoto de Hyninn ou Nimb.
Domínio do Conhecimento	Devoto de Kallyadranoch, Sszzaas, Tanna-Toh ou ftyatis.
Domínio da Cura	Devoto de Allihanna, Lena, Marah ou ftyatis.
Domínio da Destruição	Devoto de Kallyadranoch, Keenn, Megalokk ou Ragnar.
Domínio da Enganação	Devoto de Hyninn ou Sszzaas.
Domínio do Fogo	Devoto de Azgher, Tauron, ftyatis ou Wynna.
Domínio da Força	Devoto de Keenn, Khalmyr ou Tauron.
Domínio da Guerra	Devoto de Glórienn, Keenn, Khalmyr, Lin-Wu, Ragnar, Tauron ou Valkaria.
Domínio da Magia	Devoto de Kallyadranoch, Glórienn ou Wynna.
Domínio do Mal	Devoto de Keenn, Megalokk, Ragnar, Sszzaas ou Tenebra.
Domínio da Morte	Devoto de Kallyadranoch, Ragnar, Sszzaas ou Tenebra.
Domínio da Ordem	Devoto de Khalmyr, Lin-Wu, Tanna-Toh ou Tauron.
Domínio das Plantas	Devoto de Allihanna, Lena, Megalokk ou Oceano.
Domínio da Proteção	Devoto de Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Tanna-Toh ou Tenebra.
Domínio do Sol	Expulsar Mortos-Vivos, devoto de Azgher ou Lin-Wu.
Domínio da Sorte	Devoto de Hyninn, Marah, Nimb ou Wynna.
Domínio da Terra	Devoto de Khalmyr, Tauron, Tenebra ou Wynna.
Domínio da Viagem	Devoto de Azgher, Tanna-Toh, ftyatis ou Valkaria.
Talentos da Tormenta	**Pré-Requisitos**
Anatomia Insana	—
Carapaça	—
Corpo Aberrante	Outro talento da Tormenta.
Membros Estendidos	—
Mente Caótica	Tendência Caótica.
Resistência a Energia	—
Sentido Sísmico	Sab 13.
Visão Ampla	Sab 13.
Visão no Escuro	—
Visco Rubro	—

Talentos de Combate

Todos os talentos descritos a seguir fazem parte da lista de talentos adicionais do guerreiro. Alguns também aparecem entre talentos bônus de outras classes, como o monge, ranger e swashbuckler. No entanto, eles não são exclusivos destas classes — qualquer personagem que cumpra seus pré-requisitos pode adquirir estes talentos.

Acerto Crítico Aprimorado

Escolha uma arma. Você sabe desferir golpes mortais com a arma escolhida.

Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +8.

Benefício: sua margem de ameaça com a arma escolhida é dobrada. Este efeito não se acumula com qualquer outro que dobre a margem de ameaça, e é sempre o primeiro a ser aplicado.

Acuidade com Arma

Você é especialmente ágil com armas leves, que usam mais agilidade do que força bruta.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: quando usa armas de corpo-a-corpo leves, você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força em jogadas de ataque. Se estiver usando este talento e um escudo, aplique a penalidade de armadura do escudo em jogadas de ataque.

Agarrar Aprimorado

Você consegue agarrar melhor seus oponentes.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: você recebe +4 em jogadas de ataque para agarrar.

Apanhar Objetos

Você pode apanhar flechas, adagas e outras armas arremessadas ou disparadas contra você.

Pré-requisitos: Des 15, Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Objetos.

Benefício: quando usa o talento Desviar Objetos, você pode apanhar a arma ao invés de apenas desviá-la. Armas de arremesso podem ser atiradas de volta ao oponente como uma reação.

Aparar

Você pode usar sua arma para bloquear ataques.

Pré-requisitos: Des 15, Acuidade com Arma, Especialização em Combate, bônus base de ataque +6.

Benefício: uma vez por rodada, você pode tentar aparar um ataque que iria atingi-lo. Faça uma jogada de ataque. Se o resultado da sua jogada for maior que a do oponente, você evita o ataque.

Você só pode usar este talento se estiver usando uma arma afetada pelo talento Acuidade com Arma.

Aparência Inofensiva

Por algum motivo — ser uma mulher, parecer fraco, ser de tamanho Pequeno... — você não parece perigoso. Isso faz com que seus inimigos hesitem antes de atacá-lo.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: a primeira criatura inteligente (Int 3 ou mais) que atacar você em um combate deve fazer um teste de Intuição (CD 10 + metade do seu nível + seu modificador de Carisma). Se falhar, perderá sua ação. Este talento só funciona uma vez por combate; isto é, independente da criatura falhar ou não no teste, poderá atacar você normalmente nas rodadas seguintes.

Ataque Atordoante

Você sabe atingir áreas vulneráveis de seus inimigos.

Pré-requisitos: Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque desarmado. Se você acertar o ataque, além de sofrer o dano normal, a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Sabedoria). Se falhar, fica atordoada por uma rodada.

Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Sabedoria. Criaturas imunes a acertos críticos não podem ser atordoadas.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que é escolhido além da primeira, você recebe mais duas utilizações por dia.

Ataque com Escudo Aprimorado

Você sabe golpear com seu escudo sem perder sua proteção.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: quando você ataca com o escudo, mantém seu bônus na CA.

Normal: um personagem que ataque com seu escudo perde o bônus que ele fornece à CA até sua próxima rodada.

Ataque Desarmado Aprimorado

Você sabe lutar sem armas.

Benefício: seus ataques desarmados causam 1d4 pontos de dano, e podem causar dano letal ou não-letal (à sua escolha).

Normal: sem este talento, ataques desarmados causam 1d3 pontos de dano, e podem causar apenas dano não letal.

Especial: este dano é para criaturas de tamanho Médio. Se você pertence a outra categoria de tamanho, consulte a Tabela 7-4: Dano de Armas por Tamanho para saber seu dano desarmado.

Ataque Duplo

Escolha uma arma. Você consegue atacar com velocidade impressionante com a arma escolhida.

Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +6.

Benefício: quando faz um ataque com a arma escolhida, você pode fazer um ataque adicional na mesma ação padrão, mas sofre penalidade de –5 em ambas as jogadas de ataque.

Ataque em Movimento

Você faz ataques rápidos e se movimenta com agilidade.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando estiver atacando corpo-a-corpo, você pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Você não pode usar este talento se estiver de armadura pesada.

Normal: você pode se mover antes ou depois de um ataque, mas não ambos.

Ataque Giratório

Você é capaz de atacar todos os oponentes à sua volta em combate corpo-a-corpo.

Pré-requisitos: Des 13, Int 13, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, Especialização em Combate, bônus base de ataque +4.

Benefício: você pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra cada oponente adjacente. Usar este talento é uma ação completa.

Ataque Poderoso

Você pode sacrificar a precisão para desferir um golpe destruidor.

Pré-requisito: For 13.

Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre uma penalidade de –2 na jogada de ataque, mas recebe +4 na jogada de dano.

Ataque Preciso

Com lâminas leves, você sabe golpear com precisão mortal.

Pré-requisitos: Des 15, Acuidade com Arma, Especialização em Combate, bônus base de ataque +11.

Benefício: quando usa uma arma afetada pelo talento Acuidade com Arma, você causa 1d6 pontos de dano adicional.

Ataque Sagaz

Sua espada é ágil, e também atinge os lugares certos.

Pré-requisitos: Int 13, Acuidade com Arma, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando usa uma arma afetada pelo talento Acuidade com Arma, você soma seu modificador de Inteligência (além do modificador de Força) em jogadas de dano.

Atropelar Aprimorado

Você não tem medo de passar por cima de seus oponentes.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: quando você realiza a manobra atropelar, o alvo não pode escolher evitá-lo. Além disso, você recebe +4 em jogadas de ataque para atropelar.

Bloqueio Ambidestro

Você é habilidoso em se defender usando duas armas ou uma arma dupla.

Pré-requisitos: Des 15, Combater com Duas Armas.

Benefício: quando estiver usando duas armas ou uma arma dupla, você recebe +1 na classe de armadura.

Casca Grossa

Sua pele dura e calejada resiste a ferimentos.

Pré-requisito: Con 13.

Benefício: você soma seu bônus de Constituição na CA. Este bônus não é cumulativo com armaduras.

Combate Montado

Você sabe lutar cavalgando.

Pré-requisito: treinado em Cavalgar.

Benefício: uma vez por rodada, você pode tentar desviar um ataque que iria atingir sua montaria. Faça um teste de Cavalgar. Se o resultado for maior que a jogada de ataque do oponente, você evita o ataque.

Combater com Duas Armas

Você é treinado em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: se estiver usando uma arma de uma mão e uma arma leve, ou duas armas leves, você pode fazer dois ataques com a mesma ação padrão, um com cada uma. No entanto, você sofre penalidade de –4 em ambas as jogadas de ataque.

Combater Com Duas Armas Aprimorado

Você é muito bem treinado em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisitos: Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6.

Benefício: usando o talento Combater com Duas Armas, sua penalidade em jogadas de ataque diminui para –2.

Combater Com Duas Armas Maior

Você é um mestre em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisitos: Des 19, Combater Com Duas Armas, Combater Com Duas Armas Aprimorado, bônus base de ataque +11.

Benefício: usando o talento Combater com Duas Armas, você não sofre nenhuma penalidade em jogadas de ataque.

Derrubar Aprimorado

Você sabe derrubar inimigos em combate corpo-a-corpo.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: +4 em testes de derrubar.

Desarmar Aprimorado

Você sabe desarmar inimigos em combate corpo-a-corpo.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: +4 em testes de desarmar.

Desviar Objetos

Você pode desviar flechas, adagas e outras armas arremessadas ou disparadas contra você.

Pré-requisitos: Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: você pode tentar desviar um ataque à distância que iria atingi-lo. Faça um teste de Reflexos. Se o resultado do seu teste for maior que a jogada de ataque do oponente, você evita o ataque.

Você só pode usar este talento se estiver com uma mão livre. Armas muito grandes (como pedras de catapulta) ou criadas por magia não podem ser desviadas.

Duro de Matar

Você resiste a ferimentos que fariam outros cair.

Benefício: quando você sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, você pode ignorar completamente esse dano. Você pode usar este talento uma vez por dia.

Empunhadura Poderosa

Você consegue usar armas grandes. *Exageradamente* grandes.

Pré-requisito: For 17.

Benefício: ao usar armas uma categoria de tamanho acima da sua, sua penalidade cai para –2.

Normal: um personagem sem este talento usando uma arma uma categoria de tamanho acima da própria sofre penalidade de –4 em jogadas de ataque.

Empurrar Aprimorado

Você sabe como fazer seus inimigos recuarem.

Pré-requisitos: Força 13, Ataque Poderoso.

Benefício: +4 em jogadas de ataque para empurrar.

Especialização em Arma

Escolha uma arma. Seus golpes com a arma escolhida causam ferimentos profundos.

Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, guerreiro 4º nível.

Benefício: usando a arma escolhida, você recebe +2 em jogadas de dano.

Especialização em Arma Aprimorada

Escolha uma arma. Seus golpes com a arma escolhida causam ferimentos terríveis.

Pré-requisitos: Foco em Arma, Foco em Arma Aprimorado, Especialização em Arma com a arma escolhida, guerreiro 12º nível.

Benefício: seu bônus no dano pelo talento Especialização em Arma aumenta para +4.

Especialização em Armadura

Escolha um tipo de armadura entre leve, média ou pesada. Você sabe usar esse tipo de armadura para absorver os golpes.

Pré-requisito: Foco em Armadura do tipo escolhido, guerreiro 8º nível.

Benefício: quando usando uma armadura do tipo escolhido, você recebe redução de dano 2.

Especialização em Combate

Você é capaz de usar suas habilidades de combate tanto para atacar quanto para se defender.

Pré-requisitos: Int 13.

Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre –2 na jogada de ataque, mas recebe +4 na classe de armadura até o próximo turno.

Esquiva

Você é bom em esquivar-se de golpes.

Pré-requisitos: Des 13.

Benefício: você recebe CA+1.

Fintar Aprimorado

Você sabe como distrair seus adversários em combate.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: você pode realizar um teste de Enganação para fintar em combate usando uma ação de movimento.

Normal: fintar em combate exige uma ação padrão.

Flerte Estratégico

Em pleno combate, você consegue seduzir ou embaraçar seus inimigos com uma manobra audaciosa (e nada educada). Por exemplo, beijando sua adversária durante a luta, colocando uma rosa em seu cabelo, usando a espada para rasgar sua roupa e revelar partes interessantes de sua anatomia...

Pré-requisitos: Car 13, Fintar Aprimorado.

Benefício: faça uma finta em combate contra um inimigo que possa se sentir fisicamente atraído por você. Se for bem-sucedido, sua vítima fica embaraçada e sofre penalidade de –2 em jogadas e testes até o fim do combate.

Foco em Arma

Escolha uma arma. Você sabe lutar melhor com a arma escolhida. "Ataque desarmado" também pode ser escolhido como arma para este talento.

Pré-requisitos: saber usar a arma escolhida, bônus base de ataque +1.

Benefício: +1 em jogadas de ataque com a arma escolhida.

Foco em Arma Aprimorado

Escolha uma arma. Você sabe lutar ainda melhor com ela.

Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, guerreiro 8º nível.

Benefício: o bônus que você recebe pelo talento Foco em Arma aumenta para +2.

Foco em Armadura

Escolha um tipo de armadura entre leve, média ou pesada. Você é mais hábil em defesa e movimento com esse tipo.

Pré-requisito: saber usar o tipo de armadura escolhido.

Benefício: quando usando uma armadura do tipo escolhido, você aumenta seu bônus de armadura em +1 e diminui sua penalidade de armadura em –1.

Golpe com Duas Mãos

Você consegue canalizar toda a sua força quando usa uma arma com as duas mãos.

Pré-requisito: For 15, Ataque Poderoso.

Benefício: quando usando uma arma de corpo-a-corpo com as duas mãos, você soma o dobro de seu modificador de Força às jogadas de dano. Este talento não pode ser usado com armas leves.

Normal: sem este talento, ao usar armas de duas mãos, você apenas soma seu modificador de Força ao dano.

Granadeiro

Explodir tudo é a forma mais garantida de causar dano ao inimigo. Mesmo que, às vezes, algum aliado também acabe se machucando um bocadinho...

Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimia).

Benefício: você recebe +2 em jogadas de ataque e dano com quaisquer armas que permitem um teste de Reflexos para reduzir seu efeito, como fogo alquímico e granadas.

Insulto Sagaz

Você sabe dizer barbaridades sobre seu adversário, deixando-o tão furioso que prejudica seu desempenho em combate.

Pré-requisitos: Car 13, Fintar Aprimorado.

Benefício: faça uma finta em combate. Se for bem-sucedido, seu oponente fica enfurecido e sofre uma penalidade de –2 na CA até o fim do combate.

Investida Implacável

Você realiza ataques devastadores cavalgando em investida.

Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado, Investida Montada.

Benefício: quando está montado e faz uma investida, você causa dano dobrado com uma arma comum, ou triplicado com uma lança.

Investida Montada

Você é mais eficiente fazendo ataques de investida quando está cavalgando.

Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: quando está montado e faz uma investida, você pode continuar se movendo depois do ataque. Você deve continuar se movendo em linha reta, e seu movimento total na rodada não pode ser superior ao dobro do deslocamento da montaria.

Lutar às Cegas

Você tem maiores chances de atingir alvos que não possa ver.

Benefício: sempre que você erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez a chance de acertar. Além disso, você não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver.

Normal: um personagem sem este talento fica desprevenido contra inimigos que não possa ver.

Mestre em Arma

Escolha uma arma. Você é um dos melhores guerreiros do mundo com a arma escolhida.

Pré-requisitos: Especialização em Arma, Especialização em Arma Aprimorada, Foco em Arma, Foco em Arma Aprimorado (todos com a arma escolhida), guerreiro 16º nível.

Benefício: usando a arma escolhida, você recebe +1 em jogadas de ataque e dano, e sua margem de ameaça aumenta em 1. Além disso, uma vez por dia, você pode rolar outra vez uma jogada de ataque que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Especial: este talento se acumula com quaisquer outros efeitos que aumentem a margem de ameaça de uma arma, mas é o último efeito a ser considerado. Assim, um personagem com Mestre em Arma e Acerto Crítico Aprimorado (machado de guerra) tem margem de ameaça 18-20.

Mira Apurada

Seus tiros têm precisão mortal.

Pré-requisitos: Sab 13, Tiro Certeiro, Tiro Longo.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para mirar um alvo. Se fizer isso, recebe +1 em jogadas de ataque à distância realizadas contra ele na mesma rodada.

Mira Mortal

Entre os olhos. No coração. São lugares onde seus tiros costumam acertar!

Pré-requisitos: Des 17, Sab 13, Mira Apurada, Tiro Certeiro, Tiro Longo, bônus base de ataque +11.

Benefício: sua margem de ameaça com armas de projéteis aumenta em 1. Por exemplo, a margem de ameaça da pistola é 19-20; para um personagem com este talento, será 18-20.

Especial: este talento se acumula com quaisquer outros efeitos que aumentem a margem de ameaça de uma arma, mas é o último efeito a ser considerado. Assim, um personagem com Mira Mortal e Acerto Crítico Aprimorado (pistola) tem margem de ameaça 16-20.

Mobilidade

Você é hábil em esquivar-se enquanto se movimenta.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva.

Benefício: você recebe +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Na Mosca

Sua mira é incrível, e seus disparos acertam onde dói mais.

Pré-requisitos: Des 13, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Benefício: você soma seu modificador de Destreza em jogadas de dano com armas de ataque à distância.

Panache

Você tem a (irritante) habilidade de humilhar seus oponentes em combate. Você pode trocar a espada de mão no meio da luta, arrancar os botões da camisa do oponente, derrubar seu charuto com um tiro, riscar sua inicial nas roupas dele com a ponta da espada...

Pré-requisitos: Car 13, Fintar Aprimorado.

Benefício: faça uma finta em combate. Se for bem-sucedido, seu oponente fica espantado com a manobra, e no próximo turno só pode realizar uma ação padrão.

Perito em Arma

Escolha uma arma. Você consegue usar a arma escolhida para realizar façanhas incríveis.

Pré-requisitos: Des 13, Int 13, Acuidade com Arma, Foco em Arma com a arma escolhida.

Benefício: graças a uma extrema habilidade com a arma, que funciona como uma verdadeira extensão de seu corpo, você pode substituir um teste de qualquer perícia por uma jogada de ataque com a arma escolhida. Você pode, por exemplo, usar uma espada para destrancar uma fechadura (Ladinagem), como suporte para subir em algo (Atletismo), como apoio para uma cambalhota (Acrobacia), para fazer manobras impressionantes (Atuação) e assim por diante.

Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual a seu bônus de Carisma.

Pisotear

Você sabe usar sua montaria para atropelar oponentes.

Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: quando está montado e realiza a manobra atropelar, o alvo não pode escolher evitá-lo. Além disso, se a montaria derrubar um oponente, pode fazer um ataque contra esse oponente como uma ação livre (recebendo o bônus padrão de +4 em jogadas de ataque contra oponentes caídos).

Rapidez de Recarga

Escolha uma arma de disparo (como besta, funda ou pistola). Você recarrega a arma escolhida muito rapidamente.

Pré-requisitos: saber usar a arma escolhida.

Benefício: a ação necessária para recarregar a arma escolhida diminui em uma categoria — ação completa vira padrão, padrão vira de movimento, e de movimento vira livre. Por exemplo, recarregar um mosquete normalmente é uma ação padrão, mas para um personagem com este talento é uma ação de movimento.

Reflexos de Combate

Você consegue reagir rapidamente contra oponentes com a guarda baixa.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: se estiver adjacente a um oponente desprevenido, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra ele como uma ação livre.

Saque Rápido

Você consegue sacar sua arma mais rápido que o normal.

Benefício: você pode sacar ou guardar uma arma como uma ação livre.

Normal: sem este talento, sacar ou guardar uma arma exige uma ação de movimento.

Separar Aprimorado

Você sabe atingir a arma do oponente, ou outro objeto que ele esteja carregando.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: você recebe +4 em jogadas de ataque para separar. Além disso, você causa dano dobrado contra objetos.

Tiro Certeiro

Você é capaz de disparos precisos contra alvos próximos.

Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra alvos que estejam a até 9m.

Tiro em Movimento

Você faz disparos rápidos e se movimenta com agilidade.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando estiver atacando à distância, você pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Você não pode usar este talento se estiver de armadura pesada.

Normal: você pode se mover antes ou depois de um ataque, mas não ambos.

Tiro Longo

Seus disparos de longa distância vão muito mais longe.

Pré-requisito: Tiro Certeiro.

Benefício: o incremento de distância de qualquer arma que você utiliza é dobrado.

Tiro Montado

Você é talentoso em atacar à distância enquanto cavalga.

Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: sua penalidade para ataques à distância quando sua montaria se movimenta é reduzida para –2.

Normal: um personagem sem este talento sofre uma penalidade de –4 em jogadas de ataque à distância se, na mesma rodada, sua montaria se movimentou.

Tiro Múltiplo

Você atira mais em menos tempo.

Pré-requisitos: Des 17, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6.

Benefício: usando uma ação padrão e uma arma de projéteis, você pode fazer dois ataques contra um único oponente a até 9m. Ambos usam a mesma jogada (com penalidade de –4) e causam dano normalmente.

Especial: em caso de acerto crítico, apenas o primeiro ataque causa dano multiplicado; o segundo ataque causa dano normal.

Tiro Preciso

Você é capaz de mirar e disparar no momento certo.

Pré-requisitos: Tiro Certeiro.

Benefício: você pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de –4 na jogada de ataque.

Normal: um personagem sem este talento sofre uma penalidade de –4 nos ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo-a-corpo.

Tiro Preciso Aprimorado

Sua mira é infalível.

Pré-requisitos: Des 19, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +11.

Benefício: seus ataques à distância ignoram cobertura e camuflagem (exceto cobertura ou camuflagem totais). Além disso, quando ataca um alvo envolvido na manobra agarrar, você acerta automaticamente o alvo que escolheu.

Normal: um personagem sem este talento atacando um alvo envolvido na manobra agarrar deve determinar aleatoriamente qual alvo ele acerta.

Tiro Rápido

Você é muito rápido atacando à distância.

Pré-requisitos: Des 13, Tiro Certeiro.

Benefício: usando uma arma de ataque à distância, você pode fazer um ataque adicional. Se fizer isso, sofre uma penalidade de –2 em todas as jogadas de ataque. Usar este talento é uma ação completa.

Torcida

Você luta melhor quando há fãs torcendo por você.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque, CA e testes de resistência quando tem a torcida a seu favor, durante uma luta ou outro tipo de disputa. Entenda-se por “torcida” qualquer número de pessoas ou criaturas inteligentes (mesmo que seja apenas uma!) que *não* está realizando nenhuma outra ação além de ver a luta. Você só recebe este benefício quando a maioria das pessoas presentes na cena está gritando seu nome ou torcendo por sua vitória.

Especial: a reação de uma torcida depende do mestre, mas você pode tentar um teste de Atuação ou Diplomacia (CD 20) como uma ação padrão para cair nas graças dos torcedores.

Trespassar

Quando você derruba um inimigo, pode continuar o golpe e acertar outro alvo.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: quando você derruba um inimigo com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente.

O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. Você pode usar este talento uma vez por rodada.

Trespassar Aprimorado

Você empunha suas armas com tanta força que um golpe seu pode derrubar diversos inimigos.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, Trespassar, bônus base de ataque +4.

Benefício: você pode usar o talento Trespassar quantas vezes quiser na mesma rodada.

Usar Armas Simples

Você foi treinado para usar todas as armas simples, como adaga e bordão.

Benefício: você sabe usar armas simples.

Normal: um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre penalidade de –4 em jogadas de ataque.

Usar Armas Marciais

Você foi treinado para usar todas as armas marciais, como espada longa e machado de guerra.

Pré-requisito: Usar Armas Simples.

Benefício: você sabe usar armas marciais.

Normal: um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre penalidade de –4 em jogadas de ataque.

Usar Arma Exótica

Escolha uma arma exótica, como katana ou pistola. Você foi treinado para usar esta arma.

Pré-requisito: Usar Armas Simples.

Benefício: você sabe usar a arma escolhida.

Normal: um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre penalidade de –4 em jogadas de ataque.

Usar Armaduras Leves

Você foi treinado para usar armaduras leves.

Benefício: você sabe usar armadura acolchoada, corselete de couro, couro batido, camisa de cota de malha e outras armaduras leves.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza.

Usar Armaduras Médias

Você foi treinado para usar armaduras médias.

Pré-requisito: Usar Armaduras Leves

Benefício: você sabe usar cota de escamas, cota de malha, couraça, gibão de peles e outras armaduras médias.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza.

Usar Armaduras Pesadas

Você foi treinado para usar armaduras pesadas.

Pré-requisito: Usar Armaduras (leves, médias)

Benefício: você sabe usar loriga segmentada, meia armadura, armadura completa e outras armaduras pesadas.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza.

Usar Escudos

Você sabe lutar com escudos.

Benefício: você sabe usar escudos leves e pesados.

Normal: um personagem equipado com um escudo que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza.

Usar Venenos

Você faz o que muitos consideram desleal: usar venenos para deixar suas armas mais perigosas.

Pré-requisitos: treinado em Ofício (alquimia), tendência não Bondosa.

Benefício: você pode aplicar veneno em armas sem risco de se envenenar acidentalmente.

Normal: um personagem sem este talento que aplique veneno em uma arma tem 10% de chance de expor-se acidentalmente ao veneno.

Vitalidade

Você suporta mais ferimentos que outras pessoas.

Benefício: você recebe 1 ponto de vida adicional por nível de personagem. Quando sobe de nível, os PV que recebe por este talento aumentam de acordo.

Por exemplo, se escolher este talento no 3º nível, recebe 3 PV. Chegando ao 4º nível, recebe +1 PV, e assim por diante.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Talentos de Perícia

Talentos deste grupo melhoram a utilização normal de perícias, ou fornecem novas utilizações.

Acrobacia Audaz

Você consegue atravessar aposentos lotados ou mobiliados, correndo sobre mesas, escorregando por corrimões de escada, balançando-se em candelabros ou até pisando sobre outras pessoas!

Pré-requisito: treinado em Acrobacia.

Benefício: você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento. Você pode realizar investidas mesmo nessas condições.

Normal: um personagem em terreno difícil tem seu deslocamento reduzido à metade, e não pode realizar investidas.

Acrobático

Você tropeça menos que os outros.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Acrobacia que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Afinidade com Animais

Você se dá bem com animais.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Adestrar Animais que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Ágil

Você pode usar sua agilidade para realizar proezas acrobáticas.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força em testes de Atletismo.

Aptidão Mágica

Você tem um dom natural para as artes místicas.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Identificar Magia que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Artista

Você tem jeito para as artes.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Atuação que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Atlético

Você tem aptidão natural para atividades físicas.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Atletismo que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Autossuficiente

Você se vira bem sozinho.

Benefício: você não sofre a penalidade de –5 para fazer testes de Cura em si mesmo, e recebe +4 nos testes de Sobrevivência se estiver sozinho (sem nenhum aliado a até 18m).

Criar Obra-Prima

Você é um artesão competente e pode criar itens de qualidade excepcional.

Pré-requisito: treinado em Ofício, Foco em Perícia (Ofício).

Benefício: você pode construir armas, armaduras e kits de ferramentas de qualidade obra-prima. Uma arma obra-prima fornece +1 em jogadas de ataque; uma armadura obra-prima tem sua penalidade de armadura reduzida em 1; e um kit de ferramentas obra-prima fornece +2 nos testes da perícia apropriada.

Para criar um item obra-prima, siga as regras normais para criação de itens, exceto que a dificuldade do teste de Ofício aumenta em CD+5, e o custo de criação do item aumenta em +100 TO.

Dedos Ágeis

Você tem mão leve.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Ladinagem que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Diligente

Você é paciente e detalhista.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para se concentrar na tarefa à frente. Se fizer isso, recebe +2 nos testes de perícia realizados até a próxima rodada.

Foco em Perícia

Escolha uma perícia. Você tem certo dom com ela.

Pré-requisito: treinado na perícia escolhida.

Benefício: você recebe +4 em testes da perícia escolhida.

Fraudulento

Você sabe como encobrir a verdade.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Enganação que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Impostor

Você pode, de forma quase sobrenatural, fingir ter habilidades que não tem. E você finge tão bem que *consegue* fazer essas coisas!

Pré-requisitos: Car 13, Foco em Perícia (Enganação).

Benefício: graças a seu extremo charme, magnetismo pessoal e superconfiança, você consegue convencer as pessoas (e também a si próprio!) de que tem certas habilidades ou conhecimentos, quando na verdade não tem.

Você pode substituir um teste de qualquer perícia por um teste de Enganação. Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual a seu bônus de Carisma.

Iniciativa Aprimorada

Você não perde tempo em situações de combate.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Iniciativa que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Investigador

Você é um bom detetive.

Pré-requisito: Int 13.

Benefício: você pode somar seu bônus de Inteligência a testes de Obter Informação e testes de Percepção para procurar.

Mãos Rápidas

Quando os outros percebem, já foram roubados.

Pré-requisitos: Des 15, treinado em Ladinagem.

Benefício: uma vez por rodada, você pode fazer um teste de Ladinagem para prestidigitação como uma ação livre.

Negociador

Você sabe barganhar.

Pré-requisito: treinado em Ofício.

Benefício: quando você chega a uma comunidade, faça um teste de Ofício (CD 20). Se tiver sucesso, você pode comprar itens nesta comunidade por 75% do preço padrão (arredondado para baixo). Por exemplo, você pode comprar uma armadura completa (que normalmente custa 1.500 TO) por 1.125 TO.

Se falhar, você pode tentar novamente em um mês (ou quando visitar outra comunidade).

Persuasivo

Você sabe ser convincente.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Diplomacia que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Prontidão

Seus sentidos são mais apurados que o normal.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Percepção que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Rastrear

Você recebeu treinamento para seguir rastros.

Pré-requisito: treinado em Sobrevivência.

Benefício: você pode fazer testes de Sobrevivência para encontrar rastros. A dificuldade varia de acordo com o solo — CD 10 para solo macio (neve, lama), 15 para solo padrão (grama, terra) e 20 para solo duro (rocha ou piso de interiores).

Você ganha +1 para cada três criaturas no grupo sendo seguido. Você sofre uma penalidade de –1 para cada dia desde a criação dos rastros e uma penalidade de –5 em visibilidade precária (noite, chuva, neblina). Você precisa fazer um teste para encontrar os rastros e mais um para cada dia de perseguição.

Se falhar você pode tentar novamente gastando mais um dia (mas lembre-se de que a CD aumenta a cada dia).

Senso da Natureza

Você sabe como viver em áreas selvagens.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Sobrevivência que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Sorrateiro

Você é bom em passar despercebido.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Furtividade que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Treino em Perícia

Escolha uma perícia na qual você não seja treinado. Você se dedicou a esta perícia.

Benefício: você se torna treinado na perícia escolhida.

Talentos de Magia

Todos estes talentos são, de alguma forma, ligados a magias. São próprios para classes conjuradoras — bardos, clérigos, druidas, feiticeiros, magos e alguns paladinos e rangers —, mas qualquer personagem com habilidade de lançar magia pode se beneficiar deles.

Talentos Metamágicos

Quando o conhecimento de conjurador aumenta, ele pode aprender a lançar magias de formas diferentes. Preparar e lançar uma magia alterada é um pouco mais difícil — mas, graças aos talentos metamágicos, é possível.

Magias modificadas por um talento metamágico gastam mais pontos de magia que o normal. Isso não muda o nível da magia; a CD para resistir a ela permanece a mesma.

Não se pode usar talentos metamágicos para afetar magias lançadas a partir de itens mágicos, como varinhas ou pergaminhos.

Você pode aplicar mais de um talento metamágico sobre uma mesma magia, pagando o custo cumulativo em PMs. Por exemplo, uma *bola de fogo* maximizada e potencializada custa 8 PM para ser lançada (magia de 3º nível + 3 PM para maximizar + 2 PM para potencializar). No entanto, você não pode aplicar o mesmo talento metamágico mais de uma vez em uma mesma magia — não se pode potencializar uma mesma *bola de fogo* duas vezes, por exemplo.

Acelerar Magia [metamágico]

Você pode lançar magias mais rapidamente.

Custo: +4 PM.

Benefício: quando você usa este talento, pode lançar uma magia como uma ação livre. Lançar uma magia acelerada não deixa você desprevenido.

Você só pode usar este talento uma vez por rodada. Magias com um tempo de execução maior que uma ação completa não são afetadas por este talento.

Ampliar Magia [metamágico]

Você pode fazer com que uma magia afete uma área maior.

Custo: +3 PM.

Benefício: quando você usa este talento, a área da magia é duplicada (por exemplo, uma *bola de fogo* ampliada tem 12m de raio, em vez de 6m).

Magias sem área de efeito não são afetadas por este talento.

Aumentar Magia [metamágico]

Você pode aumentar o alcance de uma magia.

Custo: +1 PM.

Benefício: quando você usa este talento, o alcance da magia é duplicado (por exemplo, um *relâmpago* aumentado tem um alcance de 90m, em vez de 45m).

Magias sem alcance medido em metros não podem ser afetadas por este talento.

Conhecimento Mágico

Você estudou para aumentar seu repertório de magias.

Benefício: você aprende mais duas magias de quaisquer níveis que possa lançar. Por exemplo, se você é um mago de 3º nível, pode aprender duas magias novas de 1º ou 2º nível.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez, você aprende duas novas magias.

Contramágica Aprimorada

Você sabe contra-atacar uma magia com mais eficiência.

Benefício: você pode usar qualquer magia como contramágica, desde que seu custo em PM seja igual ou superior ao custo da magia que você quer anular.

Normal: um personagem sem este talento só pode usar como contramágica uma magia igual à que ele quer anular.

Dominar Magia

Escolha uma magia. Você tem mais familiaridade com ela.

Benefício: o custo em PM para lançar a magia escolhida diminui em 1. O custo final (após aplicar todos os modificadores, incluindo este talento e talentos metamágicos) é no mínimo 1 PM.

Elevar Magia [metamágico]

Você pode tornar uma magia mais poderosa.

Custo: +1 PM por nível que se deseja aumentar.

Benefício: uma magia elevada tem um nível de magia mais alto que o normal (até um máximo de 9º nível). Diferente de outros talentos metamágicos, Elevar Magia aumenta verdadeiramente o nível da magia. Todos os efeitos dependentes de nível (como CD para resistir) são calculados de acordo com o nível elevado.

Estender Magia [metamágico]

Você sabe fazer com que uma magia dure mais tempo.

Custo: +1 PM.

Benefício: a duração da magia é duplicada (por exemplo, um *imobilizar pessoa* estendido dura 2 minutos, em vez de 1 min).

Magias com duração instantânea, permanente ou concentração não podem ser afetadas por este talento.

Familiar

Você possui um animal de estimação mágico.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias arcanas.

Benefício: você recebe a habilidade familiar do mago. Consulte a descrição da classe mago para mais detalhes.

Especial: um mago que já possua a habilidade de classe familiar não pode escolher este talento.

Foco em Magia

Escolha uma magia. Quando você lança essa magia, é difícil que seus inimigos resistam ao efeito.

Benefício: a dificuldade do teste de resistência contra a magia escolhida aumenta em CD+2.

Foco em Magia Aprimorado

Escolha uma magia. Quando você lança essa magia, é muito difícil que seus inimigos resistam ao efeito.

Pré-requisito: Foco em Magia com a magia escolhida.

Benefício: o aumento de dificuldade oferecido pelo talento Foco em Magia aumenta para CD+4.

Magia Natural

Você pode lançar magias mesmo quando transformado em outra criatura.

Pré-requisitos: Sab 13, habilidade de forma selvagem.

Benefício: você pode lançar magias quando está na forma selvagem.

Normal: um personagem sem este talento não pode usar magias quando está na forma selvagem.

Magia Sem Gestos [metamágico]

Você consegue lançar magias sem gestos.

Custo: +1 PM.

Benefício: uma magia sem gestos pode ser lançada sem nenhum componente gestual.

Magia Silenciosa [metamágico]

Você consegue lançar magias sem falar.

Custo: +1 PM.

Benefício: uma magia silenciosa pode ser lançada sem nenhum componente verbal.

Magias em Combate

Você é habilidoso ao lançar magias em situações de perigo.

Benefício: você não fica desprevenido quando lança uma magia.

Normal: um personagem sem este talento fica desprevenido até seu próximo turno quando lança uma magia.

Mago de Batalha

Você se especializou em magias de combate, e sabe como aumentar o poder delas.

Pré-requisitos: Int 13, Magias em Combate, mago 4º nível.

Benefício: você soma seu modificador de Inteligência às jogadas de dano de suas magias.

Maximizar Magia [metamágico]

Você consegue fazer com que suas magias tenham efeito máximo.

Custo: +3 PM.

Benefício: quando você usa este talento, todos os efeitos numéricos variáveis da magia são aumentados ao máximo. Por exemplo, uma *bola de fogo* capaz de causar 6d6 pontos de dano, quando maximizada, causará 36 pontos de dano (mais quaisquer bônus), sem a necessidade de rolar dados.

Uma magia sem efeitos variáveis não pode ser afetada por este talento.

Uma magia potencializada e maximizada adquire os benefícios separados de cada talento: o resultado máximo, mais metade do resultado jogado normalmente.

Poder Mágico

Você tem uma parcela maior de poder mágico.

Benefício: você recebe 1 ponto de magia adicional.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Cada

vez que ele é escolhido além da primeira, os pontos de magia fornecidos pelo talento aumentam em +1. Por exemplo, um personagem que tenha escolhido Poder Mágico três vezes recebe um total de 6 PM adicionais (1 PM pela primeira vez, 2 PM pela segunda e 3 PM pela terceira).

Potencializar Invocação

As criaturas que você invoca são mais poderosas.

Benefício: as criaturas que você invoca com as magias *invocar* recebem +2 em suas jogadas de ataque e dano.

Potencializar Magia [metamágico]

Você faz com que suas magias tenham efeito maior.

Custo: +2 PM.

Benefício: quando você usa este talento, todos os efeitos numéricos variáveis da magia são aumentados em 50%. Por exemplo, um *relâmpago* capaz de causar 6d6 pontos de dano, após rolar 21, causa mais 50% (neste caso, 10), para um total de 31 pontos de dano. Quaisquer bônus que você tenha também são potencializados.

Uma magia sem efeitos variáveis não pode ser afetada por este talento.

Uma magia potencializada e maximizada adquire os benefícios separados de cada talento: o resultado máximo, mais metade do resultado jogado normalmente.

Talentos de Destino

Talentos deste grupo envolvem sorte, adaptabilidade, movimento, sobrevivência, companheirismo e sua influência sobre as vidas de outros personagens e criaturas.

Ajuda dos Ancestrais

Você pode orar aos espíritos de seus ancestrais e perguntar a eles sobre seu destino.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: você pode lançar a magia *adivinhação* uma vez por dia, sem gastar pontos de magia.

Ao Sabor do Destino

Alguns dias são da caça, outros do caçador. Alguns dias são do fora da lei e outros do oficial da lei! Se hoje você está carregado de tesouros, amanhã pode estar fugindo pela vida com as calças na mão e estômago roncando.

Outros confiam em equipamento mágico. Mas você confia apenas em sua própria habilidade e sorte.

Pré-requisitos: Car 13, personagem 5º nível.

Benefício: você recebe os seguintes benefícios, de acordo com seu nível de personagem. Caso adquira este talento depois do 5º nível, você recebe todos os benefícios dos níveis anteriores.

5º	+1 em jogadas de ataque e dano.
6º	+4 em uma perícia à sua escolha.
7º	+1 na CA.
8º	+2 em uma habilidade à sua escolha (cumulativo).
9º	+1 nos testes de resistência.
10º	+2 em jogadas de ataque e dano.
11º	+4 em uma perícia à sua escolha.
12º	+2 na CA.
13º	+2 em uma habilidade à sua escolha (cumulativo).
14º	+2 nos testes de resistência.
15º	+3 em jogadas de ataque e dano.
16º	+4 em uma perícia à sua escolha.
17º	+3 na CA.
18º	+2 em uma habilidade à sua escolha (cumulativo).
19º	+3 nos testes de resistência.
20º	+4 em jogadas de ataque e dano.

Especial: quando você utiliza voluntariamente qualquer item mágico (exceto poções), perde o benefício deste talento por um mês. Você ainda pode lançar magias, receber magias benéficas, ou beneficiar-se de itens usados por outros — por exemplo, você pode "ir de carona" em um *tapete voador*, mas não pode você mesmo conduzi-lo.

Atraente

Olhos bonitos, traços delicados, voz melodiosa... Algo em sua aparência chama à atenção.

Benefício: você recebe +4 nos testes de Diplomacia e Enganação contra qualquer um que possa se sentir fisicamente atraído por você.

Comandar

Você sabe como liderar outros em batalha.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: você pode usar uma ação padrão para gritar ordens para seus aliados. Aqueles que puderem ouvi-lo recebem +1 em suas jogadas e testes por um número de rodadas igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Corrida

Você corre. Rápido.

Benefício: seu deslocamento aumenta em +3m.

Devoto

Escolha um deus. Você segue fielmente o deus escolhido, recebendo uma pequena porção de poder mágico divino por isso.

Pré-requisitos: Sab 11, estar entre os adoradores típicos do deus escolhido (veja em "Deuses", no Capítulo 6).

Benefício: escolha uma magia divina de nível 0. Você pode lançar esta magia até três vezes por dia, como se fosse um clérigo.

Especial: este talento funciona como a habilidade de classe devoto (de clérigos, druidas e paladinos), permitindo que você adquira talentos de Poder Concedido de sua divindade padroeira.

Este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você deve escolher outra magia.

Estudioso Arcano

Você estudou um pouco sobre magia.

Pré-requisitos: Int 11.

Benefício: escolha uma magia arcana de nível 0. Você pode lançar esta magia até três vezes por dia, como se fosse um mago.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você deve escolher outra magia.

Expulsão Aprimorada

Você consegue expulsar ou comandar mortos-vivos com mais eficácia.

Pré-requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos.

Benefício: a dificuldade do teste de Vontade contra o talento Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos aumenta em CD+2.

Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos

Você pode usar sua energia positiva para expulsar mortos-vivos, ou energia negativa para fasciná-los.

Pré-requisito: habilidade de canalizar energia positiva/negativa.

Benefício: este talento afeta todos os mortos-vivos a até 9m. Se você canaliza energia positiva, pode deixá-los apavorados durante um minuto. Se canaliza energia negativa, pode deixá-los sob seu comando. Dar uma ordem aos mortos-vivos é uma ação de movimento. O nível somado de mortos-vivos sob seu comando não pode exceder seu próprio nível.

Mortos-vivos têm direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade de seu nível + modificador de Carisma) para evitar qualquer destes efeitos.

Usar este talento é uma ação padrão, e gasta uma utilização diária da habilidade canalizar energia positiva/negativa.

Fortitude Maior

Você tem mais resistência física que as pessoas normais.

Benefício: seu bônus base de Fortitude aumenta +2.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Liderança

Por suas façanhas, você atraiu uma ou mais pessoas que desejam servir a você.

Pré-requisito: personagem 6º nível.

Benefício: escolha entre ter um parceiro, ou ter seguidores.

Um parceiro é um segundo personagem, dois níveis abaixo do seu. Você é livre para construir esse personagem, escolhendo sua raça e classe — mas a tendência do parceiro deve estar apenas um passo distante da sua. O parceiro avança de nível quando você também avança.

Um parceiro é alguém leal, que segue seu personagem por razões pessoais. Ele segue suas ordens, e pode até arriscar a vida para ajudá-lo. Mas um parceiro constantemente maltratado pode — por intervenção do mestre — desistir de segui-lo.

Se escolheu seguidores, você tem uma quantidade de níveis de seguidores igual a seu nível multiplicado por seu modificador de Carisma (mínimo 1). Por exemplo, um paladino de 10º nível e Carisma 16 (+3) tem 30 níveis de seguidores. Você pode distribuir os níveis como quiser para construir os personagens, mas o nível máximo que eles podem ter é igual a metade do seu. Então, o mesmo paladino poderia ter seguidores de até 5º nível. Essa diferença de poder torna os seguidores ineficazes em combate. Em geral eles atuam apenas contra adversários fracos, ou então como ajudantes, guardas, mensageiros, carregadores...

Seguidores podem ser de qualquer tendência, mas não costumam ser tão leais ou corajosos quanto parceiros. Podem lutar se ordenados, mas abandonam a luta se perdem metade ou mais de seus pontos de vida. Seguidores não sobem de nível; quando você sobe de nível, ganha mais seguidores.

Ao perder parceiros ou seguidores (por morte ou desistência), você vai precisar de 1d4 meses para encontrar outros.

Especial: você pode escolher este talento duas vezes, uma para parceiro e uma para seguidores.

Linguista

Neste mundo de muitas línguas e culturas, você tem aptidão para aprender idiomas de outros povos.

Benefício: você aprende um número de novos idiomas igual a 3 + seu modificador de Inteligência (mínimo 1).

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Reflexos Rápidos

Você tem Reflexos apurados.

Benefício: seu bônus base de Reflexos aumenta +2.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Surto Heroico

Graças a seu ímpeto de heroísmo, você consegue realizar mais em menos tempo.

Pré-requisitos: tendência Bondosa.

Benefício: você pode realizar uma ação padrão ou de movimento adicional na rodada. Por exemplo, pode realizar uma ação completa e uma ação padrão, ou uma ação padrão e duas ações de movimento, ou qualquer outra combinação.

Você pode usar este talento uma vez por dia.

Terreno Familiar

Escolha um tipo de terreno entre deserto, floresta, montanhas, pântano, planície, selva, tundra, aquático, subterrâneo ou área de Tormenta. Você é mais habilidoso neste tipo de terreno.

Benefício: você recebe +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência quando estiver no tipo de terreno escolhido.

Especial: de acordo com o mestre, você pode escolher um lugar específico como seu terreno familiar, como um vale, uma cidade, uma estrada, um navio... No entanto, você não pode escolher áreas de grande extensão como as Montanhas Sanguinárias, Galrasia, o Rio dos Deuses, ou qualquer das nações do Reinado.

Tolerância

Você segue em frente mesmo quando os outros já cansaram ou caíram.

Benefício: você recebe +4 em testes de Constituição para prender o fôlego e evitar dano por fome ou sede, e em testes de Fortitude para evitar dano por frio ou calor. Você também pode dormir de armadura sem ficar fatigado.

Normal: um personagem sem este talento que durma de armadura acorda fatigado no dia seguinte.

Vontade de Ferro

Você tem uma imensa força de vontade.

Benefício: seu bônus base de Vontade aumenta +2.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Poderes Concedidos

Arton é um mundo intenso em magia divina, e fortemente influenciado por suas vinte divindades. Este grupo de talentos representa poderes disponíveis apenas para servos dos deuses.

Clérigos, druidas, paladinos e personagens com o talento Devoto podem adquirir talentos deste grupo, correspondentes à sua divindade escolhida.

Muitos outros poderes concedidos podem ser encontrados na caixa *O Mundo de Arton*.

Domínio da Água

Pré-requisitos: devoto de Oceano ou Wynna.

Benefício: você está permanentemente sob efeito da magia *respirar na água*.

Domínio dos Animais

Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Megalokk ou Oceano.

Benefício: você está permanentemente sob efeito da magia *falar com animais*. Além disso, Sobrevivência é uma perícia de classe para você.

Domínio do Ar

Pré-requisitos: devoto de Oceano ou Wynna.

Benefício: você está permanentemente sob efeito da magia *queda suave*.

Domínio do Bem

Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Azgher, Khalmyr, Lena, Marah ou Valkaria.

Benefício: para criaturas de tendência Maligna, a dificuldade para resistir às suas magias divinas aumenta em CD+1.

Domínio do Caos

Pré-requisitos: devoto de Hyninn ou Nimb.

Benefício: para criaturas de tendência Leal, a dificuldade para resistir às suas magias divinas aumenta em CD+1.

Domínio do Conhecimento

Pré-requisitos: devoto de Kallyadranoch, Sszzaas, Tanna-Toh ou ftyatis.

Benefício: você pode fazer testes de qualquer Conhecimento como se fosse treinado, com um bônus igual a seu nível + modificador de Inteligência.

Domínio da Cura

Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Lena, Marah ou ftyatis.

Benefício: suas magias de cura curam 1 PV adicional por nível da magia. Por exemplo, *curar ferimentos moderados* (uma magia de 2º nível) cura 2 PV adicionais.

Domínio da Destruição

Pré-requisitos: devoto de Kallyadranoch, Keenn, Megalokk ou Ragnar.

Benefício: você recebe +1 em jogadas de dano corpo-a-corpo.

Domínio da Enganação

Pré-requisitos: devoto de Hyninn ou Sszzaas.

Benefício: Enganação, Furtividade e Ladinagem passam a ser perícias de classe para você.

Domínio do Fogo

Pré-requisitos: devoto de Azgher, Tauron, ftyatis ou Wynna.

Benefício: você recebe resistência a fogo 5.

Domínio da Força

Pré-requisitos: devoto de Keenn ou Tauron.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode receber um bônus igual ao seu nível na Força por uma rodada.

Domínio da Guerra

Pré-requisitos: devoto de Keenn, Khalmyr, Lin-Wu, Ragnar, Tauron ou Valkaria.

Benefício: você recebe os talentos Usar Arma e Foco em Arma, apenas para a arma predileta de sua divindade.

Domínio da Magia

Pré-requisitos: devoto de Kallyadranoch ou Wynna.

Benefício: uma vez por dia, você pode lançar qualquer magia que conheça sem gastar pontos de magia. Você também pode aplicar efeitos de talentos metamágicos que possua a essa magia, mas nesse caso deverá pagar o custo extra exigido pelo(s) talento(s).

Domínio do Mal

Pré-requisitos: devoto de Kallyadranoch, Keenn, Megalokk, Ragnar, Sszzaas ou Tenebra.

Benefício: para criaturas de tendência Bondosa, a dificuldade para resistir às suas magias divinas aumenta em CD+1.

Domínio da Morte

Pré-requisitos: devoto de Ragnar, Sszzaas ou Tenebra.

Benefício: uma vez por dia, você pode usar o toque da morte. Faça um ataque de toque desarmado. Se você acertar, role 1d6 por nível. Se o total igualar ou superar os pontos de vida do alvo, ele morre (sem direito a teste de resistência). Caso contrário, o alvo não sofre nada.

Domínio da Ordem

Pré-requisitos: devoto de Khalmyr, Lin-Wu, Tanna-Toh ou Tauron.

Benefício: para criaturas de tendência Caótica, a dificuldade para resistir às suas magias divinas aumenta em CD+1.

Domínio das Plantas

Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Lena, Megalokk ou Oceano.

Benefício: você pode lançar a magia *constrição* três vezes por dia, como um clérigo, sem gastar pontos de magia.

Domínio da Proteção

Pré-requisitos: devoto de Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Tanna-Toh, Tauron ou Tenebra.

Benefício: uma vez por dia, com uma ação padrão, você pode tocar um alvo e gerar um escudo de proteção que fornece um bônus igual a seu nível em testes de resistência. Por exemplo, se você é um personagem de 5º nível, fornece +5 em testes de resistência. O escudo dura um minuto.

Domínio do Sol

Pré-requisitos: Expulsar Mortos-Vivos, devoto de Azgher ou Lin-Wu.

Benefício: uma vez por dia, quando usa Expulsar Mortos-Vivos, você pode invocar o poder do sol. Se fizer isso, os mortos-vivos que falharem em seu teste de resistência são destruídos (em vez de ficar apavorados).

Domínio da Sorte

Pré-requisitos: devoto de Hyninn, Marah, Nimb, Wynna ou Valkaria.

Benefício: uma vez por dia, você pode rolar novamente uma jogada ou teste que tenha recém realizado.

Domínio da Terra

Pré-requisitos: devoto de Khalmyr, Tenebra ou Wynna.

Benefício: como uma ação de movimento, você pode fixar-se ao solo e receber CA+2. O efeito dura até que você se mova. Este talento não pode ser usado se você não está em contato firme com o chão, ou se está em uma superfície precária (corda, escada, ponte...).

Domínio da Viagem

Pré-requisitos: devoto de Azgher, Hynnin, Tanna-Toh, ftyatis ou Valkaria.

Benefício: uma vez por dia, você pode se tornar imune a qualquer efeito que restrinja seu movimento (como se usasse a magia *movimentação livre*), por um número de rodadas igual ao seu nível.

Talentos da Tormenta

Este grupo de talentos oferece habilidades ligadas aos lefeu. Em alguns casos, são versões menores dos poderes dos próprios demônios da Tormenta. Em outros, são imunidades adquiridas através do contato prolongado com os horrores da tempestade.

Adquirir talentos da Tormenta tem seu preço. Para cada talento deste grupo escolhido, você perde um ponto de Carisma. Essa perda representa deformidades físicas, e também o desaparecimento gradual de sua própria identidade. Porque toda criatura com pelo menos Car 1 sabe a diferença entre ela mesma e coisas que não sejam ela mesma; mas, na Anticriação lefeu, *não há* diferença entre você e algo que não seja você!

Membros da raça lefou recebem dois talentos da Tormenta adicionais. No entanto, devido à crescente influência da Tormenta em Arton, membros de qualquer outra raça também podem adquirir estes talentos.

Anatomia Insana

Seus órgãos vitais não ficam exatamente onde deveriam, sendo mais difícil atingi-lo em um ponto vital.

Benefício: você tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Carapaça

Sua pele foi desfigurada pela Tormenta, adquirindo grande resistência a golpes.

Benefício: você recebe +1 na CA. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Corpo Aberrante

Sua carne, mesclada à matéria vermelha da Tormenta, recebeu uma resistência impressionante.

Pré-requisito: outro talento da Tormenta.

Benefício: você recebe redução de dano 1. Esta redução de dano aumenta em 1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Membros Estendidos

Seus braços são longos e deformados.

Benefício: o alcance de seus ataques corporais aumenta em 1,5m (se você for uma criatura Média, por exemplo, seu alcance natural passa para 3m).

Mente Caótica

É perigoso fazer contato com sua mente distorcida pela influência lefeu.

Pré-requisitos: tendência Caótica.

Benefício: qualquer criatura que tente ler ou estudar sua mente deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 20 + seu número de talentos da Tormenta). Se falhar, a criatura fica atordoada por um número de rodadas igual ao número de talentos da Tormenta que você possui.

Resistência a Energia

Escolha um tipo de energia, entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Assim como os lefeu, você é resistente às energias naturais de nosso mundo.

Benefício: você recebe resistência 2 contra o tipo de energia escolhido. Essa resistência aumenta em 2 para cada outro talento da Tormenta que você possui.

Sentido Sísmico

Você pode perceber, por meio de pequenas antenas na fronte, a presença de outras criaturas através de vibrações no solo.

Pré-requisitos: Sab 13.

Benefício: você percebe qualquer criatura em movimento que esteja em contato com o chão. Este sentido tem alcance igual a 1,5m para cada talento da Tormenta que você possui.

Visão Ampla

Você tem olhos maiores e bulbosos, capazes de ver em todas as direções.

Pré-requisitos: Sab 13.

Benefício: você recebe +4 em testes de Percepção e não pode ser flanqueado.

Visão no Escuro

Você pode ver no escuro.

Benefício: você recebe visão no escuro 18m. Se você já possui visão no escuro, seu alcance aumenta em +18m.

Visco Rubro

Suas mãos expelem um líquido escuro e grosso, que queima quando entra em contato com outras substâncias.

Benefício: você recebe um bônus de +1 nos ataques corpo-a-corpo. Este bônus aumenta em 1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Capítulo 6 Características

Eu já vira animais voadores, conhecera raças não humanas e presenciara magia. Havia sobrevivido a um desabamento, escapado de uma hidra e matado três homens, mas não havia almoçado. Assim era Arton. Eu estava com fome.

Flappo e eu corremos, entramos em uma taverna e fechamos a porta atrás de nós, temendo que surgisse um novo monstro a qualquer instante. Havia poucos fregueses, espalhados em algumas mesas na penumbra. Escolhemos um canto, de onde podíamos examinar o salão comunal inteiro, e pedimos qualquer coisa que enchesse o estômago e não fosse venenosa.

— Alguém chamado Gideon quer me matar — falei. — Não consigo imaginar o porquê.

— Esse é o problema dos caras maus, não é? Não pensam como eu e você. São malucos.

Ergui uma sobrancelha. Por algum motivo, parecia estranho falar em pessoas "más".

— Ah, não se engane, garoto — disse Flappo, enquanto acendia um novo charuto. — Em Arton, existe a maldade. E existe a bondade. São coisas vivas, palpáveis.

— Não consigo acreditar nisso. As pessoas são complexas. Ninguém poderia me caçar apenas por sadismo.

— Poderia, na verdade. Mas você tem razão em algo; os artonianos são complexos. Quase ninguém comete atrocidades apenas porque acha divertido. Mas olhe um demônio, olhe um tirano que massacra seu próprio povo, olhe um cultista que sacrifica vítimas inocentes, e então diga se a maldade não é palpável. Existem deuses malignos, mortos-vivos, forças sinistras que me fazem acordar no meio da noite, chamando a minha mãe. Coisas que tiram seu poder de atos que transformam o mundo. Para pior.

Pensei sobre aquilo. O taverneiro depositou uma bandeja com carne assada morna sobre a mesa. O cheiro era horrível, mas cortei um naco e enfiei na boca. Minha primeira refeição em Arton era nauseabunda, mas era uma refeição, e era algo novo.

— Talvez Gideon seja servo de um deus maligno — eu disse, entre mordidas.

— Talvez. Não faltam deuses em Arton. Khalmyr era o líder do Panteão, mas há pouco tempo foi derrubado por Tauron. Um sujeito metido, se quer a minha opinião. E temos Nimb, o Deus do Caos. Temos Keenn, que só pensa em brigar, e Megalokk, deus das coisas feias com garras e presas. E Sszzaas, mais venenoso que um galpão cheio de serpentes. Devotos de qualquer um deles poderiam querer sacrificar você.

Mesmo há poucas horas em Arton, eu notava os deuses por toda parte. Seus clérigos circulavam pelas ruas — haviam até curado meus ferimentos. Seus símbolos adornavam as construções. Sua presença podia ser sentida como o vento ou o calor do sol. Estavam no cotidiano, na fala, em juramentos ou maldições.

— Mas, como eu disse, para saber por que querem sua morte — disse Flappo — devemos descobrir quem você é.

— Até agora, não sou ninguém.

— Todos têm um nome e uma história, rapaz. Sacuda a

cachola e desenterre a verdade escondida aí. Eu, por exemplo, sou um simples halfling de Hongari. Mas tenho um passado, como qualquer outra pessoa.

Flappo contou sua história. Muito jovem, viu-se fascinado por uma companhia mercenária que passou por sua vila, vinda de um reino vizinho. Eram humanos grandalhões e cheios de armas. Flappo fugiu de casa e escondeu-se na carroça deles, com a intenção de ser mercenário e conhecer o mundo. Quando foi descoberto surrupiando comida, não quiseram treiná-lo ou incorporá-lo ao bando, mas sim dar-lhe uma surra! Flappo fugiu, e logo descobriu talento para sobreviver através da esperteza e furtividade. Desde então participou de alguns grupos de aventureiros, e agora aproveitava tesouros obtidos em missões nos últimos meses, como hóspede em Vectora.

— E ninguém quer me matar — completou. — Se querem matar você, então deve ter uma história muito mais interessante que a minha!

Cocei o queixo, pensativo.

— É irritante que não tenha um nome — disse Flappo. — O que acha de escolhermos um agora?

— Não — decretei. — Meu único nome será meu nome verdadeiro. É hora de descobri-lo.

Flappo sorriu e esfregou as mãos.

Tendência

Na vida real, moral e ética podem ser apenas pontos de vista ou conceitos filosóficos. Mas em Arton, são forças fundamentais do universo — tão atuantes e importantes quanto luz, calor, vida e magia.

A tendência de um personagem ou criatura indica seu comportamento, sua filosofia de vida, sua forma de ver o mundo. Em termos de jogo, também determina as classes que você pode escolher, os deuses que pode venerar, como sua magia funciona, e como certas forças e seres sobrenaturais reagem a você. Na ocasião certa, ser bondoso, maligno, leal ou caótico pode salvar sua vida. Ou condená-la.

As tendências também servem como ferramentas para orientar o comportamento de seu personagem — mas são apenas guias gerais. Ninguém é totalmente consistente, e duas pessoas de mesma tendência podem ser muito diferentes. Você ainda é livre para escolher a personalidade de seu aventureiro como quiser.

O Eixo Ético: Bem e Mal

Bondade. Muitos alegam ser "bons" apenas porque não praticam o mal — o que é totalmente falso. Aquele que é Bondoso faz sacrifícios pessoais para ajudar os outros. Ativamente procura realizar boas ações, protegendo a vida, o bem-estar e a dignidade das criaturas vivas, sem pedir ou esperar recompensa: para ele, ajudar pessoas em necessidade é uma atitude natural, a coisa certa a fazer. Pessoas Bondosas também demonstram clemência, aceitando a rendição de um inimigo e tratando-o com compaixão ou mesmo gentileza. Um pedido de perdão sempre será aceito por uma pessoa verdadeiramente boa.

Neutralidade. Uma pessoa eticamente Neutra sabe viver em harmonia e colaborar com seus semelhantes, mas em geral espera receber algo em troca — mesmo que seja apenas reconhecimento e gratidão. Só fará sacrifícios por pessoas queridas, ou quando tiver algo a ganhar (e nesse caso não será realmente um sacrifício). Por outro lado, alguém Neutro também hesita em prejudicar ou ferir outros; mesmo se não há risco de punição imediata, essa pessoa iria pelo menos se sentir desconfortável ao cometer um ato cruel. Seres Neutros podem às vezes causar sofrimento a alguém, mas não de forma rotineira.

Maldade. Seres Malignos provocam dor, morte e angústia, por satisfação ou ganho pessoal. Podem fazê-lo por crueldade (prazer com a dor alheia) ou simples indiferença ao bem-estar de outros. Magoam, ferem e matam sem restrições, sempre que acham apropriado. Muitos são incapazes de compaixão; acham que os fracos e ineptos simplesmente merecem tudo que lhes aconteça. Nos raros momentos em que decidem praticar algum ato virtuoso, esperam recompensa — e se não a recebem, sentem-se injustiçados e buscam vingança.

O Eixo Moral: Lei e Caos

Lei. Pessoas Leais cumprem seus deveres, respeitam a lei, a autoridade e a tradição. Dizem a verdade, não importando as consequências. São honestos, confiáveis, fiéis e obedientes — mas também podem ser literais e teimosos, ter mente fechada e dificuldade para se adaptar a situações novas. Muitas vezes são ingênuos, achando que todos são sinceros e dignos de confiança. Por outro lado, também acreditam que todos têm obrigações, e podem ser intolerantes com aqueles que não as cumprem.

Neutralidade. Alguém moralmente Neutro obedece a leis e ordens, mas apenas até onde seus sentimentos e convicções pessoais permitem. Diante de uma decisão importante, pode optar por seguir algum ensinamento (de seus pais, mestre, igreja...) ou apenas seu bom senso. Pessoas Neutras em geral são sinceras no que dizem, mas também acham natural mentir, enganar ou esconder fatos que poderiam trazer problemas — especialmente quando acreditam que a mentira é inofensiva, ou que a verdade causará ainda mais estrago.

Caos. Uma pessoa Caótica segue seu coração, não aceitando que outros digam o que é certo ou errado. Liberdade é algo precioso para elas. São imprevisíveis, fazem o que querem quando querem e mudam de ideia o tempo todo. Alguém Caótico tem facilidade para lidar com o inesperado, adaptar-se ao novo e aceitar coisas diferentes — mas também dificuldade para seguir ordens, atuar em equipe, agir com responsabilidade e manter a palavra. Pessoas Caóticas mentem com naturalidade, e só cumprem promessas quando acham isso importante.

As Nove Tendências

Bem, mal, lei, caos e neutralidade combinam-se em nove tendências. Pessoas e criaturas convivem melhor com aqueles de tendência igual ou parecida. Aventureiros normalmente têm boa índole (sendo Bondosos ou Neutros), enquanto que seus adversários costumam ser Malignos.

Um personagem ou criatura se comporta de acordo com sua tendência na maior parte do tempo — mas não o tempo todo.

Um personagem Leal pode, uma vez ou outra, violar uma regra ou quebrar uma promessa. Um personagem Maligno pode, por alguma razão, ajudar uma pessoa em apuros. No entanto, atitudes que contrariam a tendência são raras, jamais constantes.

Leal e Bondoso (LB). Pessoas Leais e Bondosas fazem o que é esperado de uma pessoa justa, respeitando a lei e sacrificando-se para ajudar os necessitados. Cumprem suas promessas e dizem a verdade. Quando não assumem a liderança, são fiéis a seus comandantes. São intolerantes com o mal; mesmo sendo capazes de perdão e compaixão, acreditam que todo crime precisa ser punido e o mal, destruído.

Diante de uma criança faminta roubando um pedaço de pão, vai explicar que roubar é errado, comprar comida para ela e sua família, e então levá-la até um guarda da milícia.

Neutro e Bondoso (NB). São pessoas de bom coração, que sentem prazer com a felicidade de outros. Colaboram com as autoridades, mas não se sentem obrigadas a fazê-lo — acham que ajudar o próximo é mais importante que seguir ordens ou leis.

Diante de uma criança faminta roubando um pedaço de pão, ajuda tanto a criança quanto o comerciante roubado. Não tentará punir a criança (talvez apenas dar-lhe um bom susto).

Caótico e Bondoso (CB). São espíritos livres que promovem o bem, mas preferem seguir seus próprios instintos e convicções, em vez de confiar em regras. Não acham errado mentir, trapacear e roubar para trazer bem-estar e alegria a outros. Também se preocupam em proteger a liberdade alheia, muitas vezes combatendo tiranos e regentes opressores.

Diante de uma criança roubando pão, ajuda a encobrir a fuga da criança. Pode até orientá-la a roubar de comerciantes ricos e inescrupulosos, e também dividir seu roubo com outros famintos.

Leal e Neutro (LN). Pessoas metódicas e disciplinadas, que obedecem às leis e cumprem suas promessas a qualquer custo — pouco importando quem é beneficiado ou prejudicado. Alguns adotam uma disciplina mais pessoal, enquanto outros tentam impor suas normas a todos ao redor. Sua sinceridade pode ser dura; dizem o que pensam e não mentem, mesmo quando a verdade pode magoar ou prejudicar alguém.

Diante de uma criança faminta roubando pão, vai impedir o roubo e avisar a milícia, ou levar a criança às autoridades.

Neutro (N). Indivíduos com esta tendência costumam ser indiferentes, fracos em suas convicções, sem grandes preocupações morais ou éticas. Ou então lutam ativamente pelo equilíbrio entre bem, mal, lei e caos, já que um não existe sem o outro. Usam simples bom senso para tomar suas decisões, e no geral fazem aquilo que parece ser uma boa ideia. Preferem estar com pessoas Leais e Bondosas; é sempre melhor viver com gente sincera e generosa, em vez de alguém que tenta tirar vantagem de você.

Diante da criança que rouba pão, uma pessoa verdadeiramente Neutra em geral não se envolve, a menos que tenha alguma ligação pessoal com a criança ou o comerciante.

Certas criaturas — todos os animais e a maioria dos construtos — não possuem nenhuma moral ou ética. Não sabem a diferença entre certo e errado. Agem seguindo seu instinto ou programação, sem a capacidade de fazer escolhas reais. Um urso-coruja e um guardião golem podem ser perigosos, mas não Malignos; apenas fazem aquilo que foram criados para fazer. Estas criaturas também são consideradas Neutras.

Caótico e Neutro (CN). Fazem o que bem entendem, quando bem entendem, sem se importar com o que outros pensam. Valorizam a própria liberdade, mas sem preocupação ou respeito pela liberdade dos outros. Embora não aceitem autoridade, também não lutarão contra ela, exceto quando essa autoridade tenta impedi-los de fazer algo. São impacientes e imprevisíveis, até parecem loucos, mas quase nunca decidem fazer algo que traga prejuízo ou dano para si mesmos.

Diante de uma criança roubando pão, faz o que parecer mais divertido. Talvez ajude na fuga da criança, ou aproveite a distração para pegar seu próprio pedaço.

Leal e Maligno (LM). Estes vilões acreditam que ordem, tradições e códigos de conduta são mais importantes que liberdade, dignidade e a vida — especialmente de outros. Podem estar presos a tabus, códigos de honra, devoções a deuses ou temor por maldições. Seguem leis pessoais ou impostas por líderes, sentindo-se seguros e confortáveis ao fazê-lo, mesmo causando sofrimento alheio. São metódicos e organizados. Muitos respeitam regras de combate e cumprem a palavra, mesmo frente a heróis inimigos.

Diante da criança faminta roubando pão, trataria de castigar o pequeno ladrão ali mesmo — ou entregá-lo à milícia para receber a punição mais severa!

Neutro e Maligno (NM). São egoístas e mesquinhos, colocando a si mesmos sempre em primeiro lugar. Pegam o que querem, pouco importando quem precisam roubar ou matar. Quando fazem algum tipo de aliança, é apenas para tirar vantagem do parceiro e traí-lo no momento oportuno. Adotam regras para quebrá-las em seu próprio benefício no minuto seguinte.

Diante da criança roubando pão, ameaça entregá-la à milícia se não obedecer suas ordens. Pode até chantagear seus pais, tomando tudo que possuem.

Caótico e Maligno (CM). Diferente de alguém que apenas não se importa com outros, estes monstros são verdadeiramente cruéis, tirando prazer do sofrimento alheio. Torturam e matam por diversão ou necessidade perversa. São brutais, violentos e imprevisíveis, capazes de qualquer coisa. Por todos estes motivos, é quase impossível que consigam viver em sociedade — você não encontra um destes andando pelas ruas com frequência. Têm dificuldade em fazer planos e só trabalham em equipe quando obrigados por força ou intimidação.

Mataria a criança. E o comerciante. E quem mais estivesse por perto. E comeria, com pão.

Os Passos

Às vezes, alguma regra diz que uma tendência precisa estar a "um passo" de outra. Por exemplo, a tendência de um clérigo ou outro devoto não pode estar mais de um passo distante da tendência de sua divindade.

Veja o quadro. Sempre que você se "move" um quadrado, fica um passo afastado daquela tendência. Diagonais contam como dois passos. Então, LB está a um passo de LN e NB, mas a quatro passos de CM.

Isso quer dizer que uma clériga de Lena (uma deusa Neutra e Bondosa) precisa ser também de tendência NB, ou então um passo distante (LB, CB ou N).

	Leal	Neutro	Caótico
Bem	LB	NB	CB
Neutro	LN	N	CN
Mal	LM	NM	CM

Nome

Seu aventureiro, assim como qualquer personagem de filmes ou livros, precisa de um nome. Pode ser tão simples ou elaborado quanto você quiser — desde "Jack, o Guerreiro" até "*Sir* Archibald Holden Youllon Terceiro, o Cavaleiro da Muralha Branca". Em geral, o melhor é algo intermediário entre esses dois extremos: Vallen Allond; Sandro Galtran; Shivara Sharpblade; Andrus, o Aranha; Lorde Vectorius; Niele...

Este jogo é sobre divertir-se com amigos, não um torneio de criatividade e originalidade (ainda que ambas ajudem muito). Se você gosta de algum nome que viu em um filme, romance, game ou HQ, pode pegar emprestado. Não há problema. Mesmo assim, vale a pena ter algumas preocupações.

Lembre-se que, na mesa de jogo, seus colegas vão chamá-lo pelo nome do personagem — então tente escolher algo simples de pronunciar, e que não soe embaraçoso em voz alta. Um nome difícil ou vergonhoso vai acabar esquecido, ignorado ou trocado por um apelido. Ou ainda, você será conhecido apenas como "o anão", "o minotauro", "o bardo"...

Arton é um mundo mágico distante; faz muito mais sentido adotar nomes que soem exóticos, estrangeiros, antigos — especialmente para não humanos. Você pode escolher um nome estrangeiro, ou apenas misturar letras e inventar algo.

Evite nomes extremamente famosos; nada de Aragorn, Jack Sparrow ou Merlin. Seu personagem *não* será igual ao original, e seus amigos terão dificuldade em imaginar alguém diferente. Adote esta opção apenas em caso de imitação deliberada (um ranger caça-prêmios chamado Boba Fett) ou recurso cômico ("Graahhr! Provem o machado do grande Presto!").

Em vez de um nome, você também pode preferir um título, como o "Goblin Herói". Ou um nome acompanhado de um título, como "Katabrok o Bárbaro".

Idade

Não existe idade certa para explorar masmorras e viver aventuras, mas a maioria dos heróis começa a carreira cedo.

Você pode escolher a idade inicial de seu personagem ou determiná-la aleatoriamente, com uma rolagem de dado (que varia conforme a classe; veja abaixo) +15 (para um resultado a partir de 16 anos). Esta é a idade inicial para humanos, goblins, lefou e minotauros.

- **Bárbaro, ladino, feiticeiro, swashbuckler:** +1d4 anos.
- **Bardo, guerreiro, paladino, ranger:** +1d6 anos.
- **Clérigo, druida, mago, monge, samurai:** +2d6 anos.

Humanos, goblins, lefou e minotauros recebem os seguintes ajustes (cumulativos) quando envelhecem.

- **Maturidade (35 anos):** For, Des, Con –1; Int, Sab, Car +1.
- **Meia idade (50 anos):** For, Des, Con –2; Int, Sab, Car +1.
- **Velhice (70 anos):** For, Des, Con –3; Int, Sab, Car +1.
- **Longevidade máxima:** 70 + 2d20 anos.

Membros de outras raças vivem mais. Eles multiplicam a idade inicial como aventureiros, tempo de treinamento e estágios de envelhecimento (maturidade, meia idade, velhice e máxima) pelos seguintes valores.

- **Anões: x3**
- **Elfos: x10**
- **Halflings: x2**
- **Qareen: x6**

Então, digamos que um mago elfo rolou 18 para sua idade inicial e, portanto, começou a carreira com 180 anos. Treina mais 20d6 anos, atinge a maturidade aos 350, a meia idade aos 500, velhice aos 700 e seu tempo de vida máximo será 700 + 20d20 anos (entre 720 e 1100 anos).

História, Aparência, Personalidade

Aqui não há leis. Você pode inventar o que quiser e — novamente — não há necessidade de ser original. Aliás, você nem precisa destes detalhes; as regras que aprendeu até aqui já são suficientes para jogar. Muitos jogadores, especialmente aqueles do tipo estrategista, não sentem falta de ares românticos ou literários para seus personagens.

Mas fique avisado, você pode estar perdendo a melhor parte do jogo! Números anotados em sua ficha dizem como as regras funcionam, mas não dizem tudo que seria possível sobre um herói aventureiro. Dois personagens com as mesmas estatísticas podem ser muito diferentes. E você é o único que pode fazer essa diferença.

Consulte as descrições das raças para saber sobre sua aparência e vestimentas, e as classes sobre seu equipamento. Estas são guias gerais, mas você pode ser criativo. Suas habilidades básicas também podem dar pistas sobre aparência — Força elevada indica alguém grande e musculoso, baixa Destreza talvez resulte de obesidade, e alto Carisma indicaria grande beleza... ou não. Acrescente traços particulares, como cor dos olhos, cabelo, barba, bigode, cicatrizes, acessórios, lembranças de família...

Exceto para minotauros (não há fêmeas nesta raça), você também é livre para escolher o sexo de seu personagem, mesmo que seja diferente do seu.

Como era a vida antes das aventuras? Por que decidiu ser aventureiro? Há muitos deles por aí, mas todos têm algum motivo para arriscar a vida lutando contra monstros. Está seguindo o exemplo de alguém que admira? Quer corrigir uma injustiça? Fez uma promessa a alguém importante? Tem algo a provar?

Sua tendência diz muito sobre sua personalidade, mas não diz tudo. Um anão rabugento sempre com alguma reclamação a fazer, um minotauro orgulhoso da própria força, um swashbuckler louco por duelos, um monge tímido e inseguro sobre sua técnica... Todos poderiam ser de qualquer tendência.

Você não precisa exagerar nos detalhes. Não precisa escrever um romance sobre seu personagem — isso pode até ser divertido, mas será difícil ter oportunidade para mostrar tanto na mesa de jogo. Todos os protagonistas de *Caverna do Dragão*, desenho animado favorito dos RPGistas, poderiam ser descritos em um único parágrafo.

Os melhores personagens são aqueles que amarram história, aparência e personalidade em um conceito simples: um bárbaro lefou, expulso da aldeia por suas deformações, cultiva um mau humor crônico e sentimentos de vingança contra os demônios da Tormenta.

Deuses

Em Arton, você pode venerar os deuses em troca de seu poder divino. Pode apenas demonstrar o devido respeito. Você pode até temer ou odiar os deuses. A única coisa quase impossível neste mundo é ser indiferente aos deuses — você pode tentar não dar atenção a eles, mas cedo ou tarde algum deles dará atenção a você!

A escolha de uma divindade padroeira é especialmente importante para clérigos, pois determina boa parte de seus poderes. Clérigos podem escolher qualquer deus compatível com sua tendência. Druidas, paladinos e rangers também atuam como servos dos deuses, mas suas escolhas são mais restritas.

Personagens que adquiram o talento Devoto também precisam escolher uma divindade padroeira.

Tendência. A tendência do devoto não deve estar mais de um passo distante de sua divindade.

Poderes Concedidos. Devotos de uma divindade podem adquirir seus talentos de poder concedido.

Adoradores Típicos. Você deve pertencer a uma destas raças ou classes para adquirir o talento Devoto correspondente a esta divindade. *Exceções:* humanos de qualquer classe e clérigos de qualquer raça sempre podem escolher qualquer divindade.

Símbolo Sagrado. Todo devoto deve trazer consigo o símbolo sagrado da divindade, estampado na roupa (ou armadura), ou como joia ou acessório (medalhão, cetro...). Nenhum poder oferecido pela divindade funcionará sem a ostentação desse símbolo.

Arma Preferida. Quando um conjurador usa a magia *arma espiritual*, esta é a arma manifestada.

Allihanna

A Deusa da Natureza representa a bondade inerente ao mundo natural, a pureza das plantas e animais. É a divindade principal dos druidas — embora estes tipicamente adotem uma postura Neutra, a Mãe Natureza demonstra amor por suas criações. Povos bárbaros veneram várias faces desta deusa, que costuma se manifestar como um animal de muitas cabeças.

Tendência: Neutra e Bondosa.

Poderes concedidos: Animais, Bem, Cura, Plantas.

Adoradores típicos: elfos, halflings, bárbaros, druidas, rangers.

Símbolo sagrado: para bárbaros e outros adoradores de animais, o símbolo corresponde ao respectivo animal. Para druidas costuma ser uma pequena árvore.

Arma preferida: bordão.

Azgher

O Deus-Sol é adorado por viajantes, justiceiros e povos do deserto. Nada acontece sem que este deus vigilante perceba. Azgher é benevolente, mas também exigente e orgulhoso. Sua caminhada diária pelos céus derrama calor e conforto sobre Arton — ele vê o mundo como um filho que merece cuidados, mas que também precisa mostrar respeito ao pai.

Tendência: Leal e Bondoso.

Poderes Concedidos: Bem, Fogo, Sol, Viagem.

Adoradores típicos: bárbaros, guerreiros, monges, rangers, paladinos.

Símbolo sagrado: um sol dourado.

Arma preferida: cimitarra.

Hyninn

O ardiloso Deus da Trapaça é a divindade favorita dos ladrões. Cada guilda criminosa em Arton tem pelo menos um sacerdote deste deus, atuando como conselheiro ou até mesmo líder. Mas Hyninn é também louvado por regentes e estrategistas, que admiram sua esperteza. Ele tem ainda a simpatia dos halflings, visto entre eles como despreocupado e brincalhão. De todos no Panteão, apenas Valkaria gosta de Hyninn — ninguém mais é tolo o bastante para confiar nele.

Tendência: Caótico e Neutro.

Poderes Concedidos: Caos, Enganação, Sorte, Viagem.

Adoradores típicos: halflings, goblins, bardos, ladinos, swashbucklers.

Símbolo sagrado: uma adaga atravessando uma máscara, ou uma raposa.

Arma preferida: adaga.

Kallyadranoch

O Deus dos Dragões estava esquecido até poucos anos atrás, devido a uma punição imposta por Khalmyr pelo crime de criar a Tormenta. Era chamado apenas de "o Terceiro", e mesmo este título era conhecido por pouquíssimos mortais.

No entanto, Kallyadranoch foi trazido de volta a Arton por aventureiros, para ocupar o lugar deixado vago por Glórienn, a Deusa dos Elfos — e impedir que a Tormenta se tornasse um deus maior. Atualmente Kallyadranoch tem pouco poder, e ainda não conta com seu próprio Reino planar; está preso ao corpo horrivelmente ferido de uma elfa, no mundo material. Mas mesmo nesse estado ele ainda pode conceder magia a seus devotos, e seu culto começa lentamente a retornar.

Tendência: Leal e Maligno.

Poderes Concedidos: Conhecimento, Destruição, Magia, Mal.

Adoradores típicos: elfos, bárbaros, guerreiros, feiticeiros.

Símbolo sagrado: escamas de cinco cores diferentes.

Arma preferida: lança.

Keenn

O violento Deus da Guerra, responsável por maquinações e intrigas que resultam em batalhas sangrentas. Apesar de sua natureza destrutiva — e até mesmo o recente ataque de seu sumo-sacerdote ao Reinado —, é ainda uma divindade muito popular, sempre invocado quando existe um inimigo a ser destruído. Seus clérigos atuam como conselheiros em muitas nações, instigando regentes a travar conflitos.

Tendência: Caótico e Maligno.

Poderes Concedidos: Destruição, Força, Guerra, Mal.

Adoradores típicos: minotauros, bárbaros, guerreiros.

Símbolo sagrado: escudo cruzado por espada longa, martelo de guerra e machado de batalha.

Arma preferida: machado de batalha.

Khalmyr

Até tempos recentes, o Deus da Justiça era considerado o líder do Panteão, e a divindade mais popular no Reinado. Isso mudou com a vitória da nação de Tapista durante as Guerras Táuricas; Khalmyr então teria sido desafiado e vencido por Tauron. Outra versão da história, no entanto, diz que o próprio Khalmyr cedeu seu posto ao Deus da Força — acreditando ser a atitude mais justa.

Apesar dessa derrota, Khalmyr ainda é louvado por aqueles que lutam pela justiça. As duas maiores ordens de cavaleiros em Arton foram criadas em sua honra: a Ordem da Luz e a Ordem de Khalmyr.

Esta é também uma das divindades principais dos anões, juntamente com Tenebra — conforme sua crença, estes deuses teriam gerado juntos a raça anã.

Tendência: Leal e Bondoso.

Poderes Concedidos: Bem, Guerra, Ordem, Proteção, Terra.

Adoradores típicos: anões, minotauros, guerreiros, paladinos, monges.

Símbolo sagrado: espada sobreposta a uma balança.

Arma preferida: espada longa.

Lena

Lena é a deusa da fertilidade e da cura — enfim, a Deusa da Vida. É louvada principalmente em áreas rurais, onde camponeses oram por boas colheitas, e mães oram pela boa saúde dos filhos ainda não nascidos. Suas sacerdotisas manifestam as mais poderosas curas mágicas — clérigas de Lena são sempre mulheres, assumindo o papel de mães gentis para a deusa criança.

Tendência: Neutra e Bondosa.

Poderes Concedidos: Bem, Cura, Plantas, Proteção.

Adoradores típicos: elfos, halflings, monges.

Símbolo sagrado: lua crescente prateada.

Arma preferida: não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia *arma espiritual* e similares.

Lin-Wu

Foi a divindade principal de Tamu-ra, o Império de Jade, antes de sua destruição pela Tormenta. É retratado na forma de um dragão (sendo também chamado de Deus--Dragão), embora não tenha ligação com Kallyadranoch.

Diferente de Glórienn, que caiu em desespero quando seus filhos foram massacrados pela Aliança Negra, Lin-Wu e seus devotos apenas tornaram-se mais fortes. Habituado a catástrofes naturais, o povo de Lin-Wu preza o esforço e determinação, acredita em reerguer-se após a tempestade. Hoje, demonstrando vontade de ferro, os sobreviventes de Tamu-ra lutam para reconstruir e preservar sua cultura.

Tendência: Leal e Neutro.

Poderes Concedidos: Guerra, Ordem, Proteção, Sol.

Adoradores típicos: monges, guerreiros, paladinos, samurais.

Símbolo sagrado: uma placa de metal (geralmente aço) com a silhueta de um dragão-serpente.

Arma preferida: katana.

Marah

Enquanto outros deuses buscam guerra e massacre, Marah é a Deusa da Paz. É venerada por todos aqueles que não desejam lutar, aqueles que buscam solucionar conflitos de formas não violentas.

Por vezes é vista como alguém fraca e tola, capaz de tolerar qualquer sofrimento apenas por um pouco de paz. Mas engana-se quem pensa em Marah como alguém solene ou pacata; ela é também a deusa do amor e alegria, aí residindo sua força verdadeira — pois de que adianta vencer uma guerra, sem paz e alegria para celebrar mais tarde?

Tendência: Neutra e Bondosa.

Poderes Concedidos: Bem, Cura, Proteção, Sorte.

Adoradores típicos: elfos, halflings, qareen, bardos, monges.

Símbolo sagrado: um coração vermelho.

Arma preferida: não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia *arma espiritual* e similares.

Megalokk

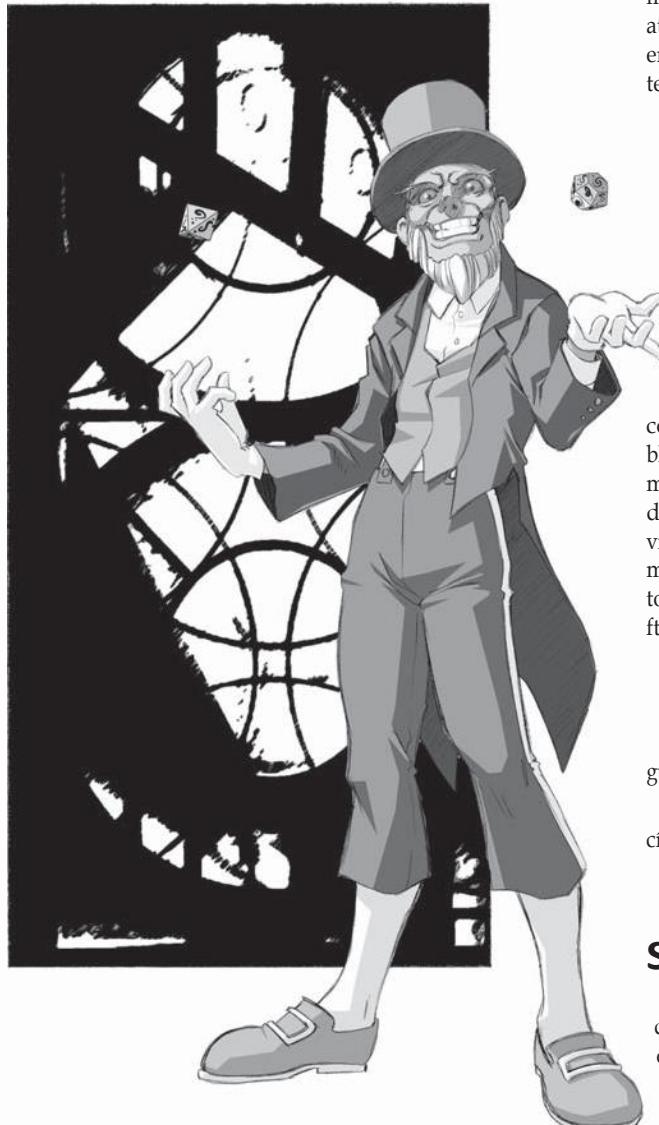
Enquanto Allihanna representa o lado belo e harmonioso das criaturas selvagens, o Deus dos Monstros é sua contraparte maligna. Uma fera insana e sanguinária, pai das bestas monstruosas — gigantes, quimeras, medusas... Estas criaturas, quando acham importante louvar a um deus, rugem o nome de Megalokk.

No passado remoto de Arton, quando os lagartos-trovão reinavam, ele estava satisfeito. Agora, rosna raivoso diante de

um mundo povoado por fracos. Megalokk gosta de importunar Allihanna, como um irmão mais velho.

Tendência: Caótico e Maligno.

Poderes Concedidos: Animais, Destruição, Mal, Plantas.

Adoradores típicos: goblins, minotauros, bárbaros, druidas, rangers.

Símbolo sagrado: a figura de um monstro.

Arma preferida: maça.

Nimb

O Deus do Caos representa o acaso, a sorte e azar. Se algo acontece em Arton, seja bom ou ruim, então a culpa é de Nimb. Muitos o consideram um deus louco e perigoso: suas mudanças repentinas de comportamento são famosas.

Alguns sustentam que seria Nimb, e não Khalmyr ou Tauron, aquele que realmente lidera o Panteão. Essas pessoas engrossam a enorme quantidade de ditados envolvendo o deus, dizendo que "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb".

Tendência: Caótico e Neutro.

Poderes Concedidos: Caos, Sorte e quaisquer outros três (escolhidos aleatoriamente pelo mestre). Um mesmo clérigo não pode possuir domínios opostos. Ou pode...?

Adoradores típicos: goblins, halflings, qareen, bárbaros, bardos, feiticeiros, ladinos, swashbucklers.

Símbolo sagrado: um dado de seis faces.

Arma preferida: nenhuma e todas! Ao usar a magia *arma espiritual*, qualquer arma (ou outro objeto!) pode aparecer, determinada ao acaso pelo mestre.

Oceano

O Deus dos Mares é venerado por marinheiros, elfos-do-mar e outros povos marinhos. Houve época em que era ambicioso, capaz de afundar continentes inteiros para ampliar seus domínios, mas esses tempos ficaram para trás. Hoje ele é pacato, indolente, até mesmo apático. Acha os outros deuses pequenos, minúsculos em suas tramas mesquinhas, brigando por miseráveis pedaços de terra, enquanto seu reino é o mais vasto de todos.

Tendência: Neutro.

Poderes Concedidos: Água, Ar, Animais, Plantas.

Adoradores típicos: minotauros, druidas, rangers.

Símbolo sagrado: uma concha.

Arma preferida: tridente.

Ragnar

Antigo deus menor da raça bugbear, Ragnar ascendeu como o Deus da Morte após a vitória da Aliança Negra dos goblinoides, tornando-se a divindade principal destes e de outros monstros. Ao contrário do que muitos pensam, Ragnar não quer destruir Arton — e sim dizimar os humanos, elfos e anões, para vingar-se dos milênios de humilhação e derrota sofridas pelas raças monstruosas ao longo da história. Hoje ele está muitíssimo satisfeito em seu trono de ossos élficos, gargalhando enquanto seu arauto ftwor Ironfist comanda suas legiões bestiais.

Tendência: Caótico e Maligno.

Poderes Concedidos: Destruição, Guerra, Mal, Morte.

Adoradores típicos: goblins (e outros goblinoides), bárbaros, guerreiros, rangers.

Símbolo sagrado: um círculo branco eclipsado por um círculo negro.

Arma preferida: maça.

Sszzaas

O Deus da Traição é o mais inteligente e astuto entre os deuses. Em tempos remotos, tentou se apossar das vinte gemas de poder contendo a essência de todos os deuses, os Rubis da Virtude — mas seu plano foi descoberto por Khalmyr. Sszzaas foi então banido, considerado morto por seus seguidores, mas

arquitetou um plano ainda mais engenhoso que possibilitou seu retorno ao Panteão.

Agora, após séculos de inquisição e quase extinção, seus homens-serpente e outros servos secretos voltam a louvar a glória do Grande Corruptor, infiltrados em palácios reais, igrejas ou mesmo grupos de aventureiros.

Tendência: Neutro e Maligno.

Poderes Concedidos: Conhecimento, Enganação, Mal, Morte.

Adoradores típicos: bardos, feiticeiros, ladinos, magos, swashbucklers.

Símbolo sagrado: polígono de sete lados, com uma naja vertendo veneno pelas presas.

Arma preferida: adaga.

Tanna-Toh

A Deusa do Conhecimento é guardiã e provedora das ciências, cultura, artes e idiomas. Concedeu aos povos de Arton a palavra escrita — aquilo que diferencia os seres civilizados dos bárbaros. É reverenciada por escribas, bardos, magos e todos aqueles que devotam suas vidas ao estudo ou artes. Seus templos atuam como escolas e bibliotecas, e seus clérigos, como professores ou catequistas. Embora sábia e normalmente pacífica, Tanna-Toh é intolerante com os povos que escolhem a ignorância e brutalidade.

Tendência: Leal e Neutra.

Poderes Concedidos: Conhecimento, Ordem, Proteção, Viagem.

Adoradores típicos: bardos, magos, monges, paladinos.

Símbolo sagrado: rolo de pergaminho e pena.

Arma preferida: bordão.

Tauron

O Deus da Força, e atual líder do Panteão, é também patrono da raça dos minotauros. Corajoso e orgulhoso, representa dois conceitos que à primeira vista parecem opostos: a dominação dos fortes sobre os fracos, e a proteção dos fracos pelos fortes. Seus propósitos não podem ser claramente vistos como malignos ou benignos — mas ele é, acima de tudo, uma divindade de bravura, determinação, força física e força interior. Tauron é temido pelos dóceis e puros, mas venerado pelos fortes e corajosos.

Em sua compulsão por proteger e escravizar os fracos, Tauron acolheu Glórienn, a derrotada Deusa dos Elfos, como uma das favoritas em seu harém. Este fato torna um tanto complicadas as relações entre seus devotos e os elfos.

Tendência: Leal e Neutro.

Poderes Concedidos: Fogo, Força, Guerra, Ordem, Proteção.

Adoradores típicos: anões, elfos, minotauros, guerreiros, monges.

Símbolo sagrado: cabeça de touro em chamas.

Arma preferida: machado grande.

Tenebra

A bela Deusa das Trevas é mãe de tudo que anda ou rasteja no escuro, dos nobres anões aos sinistros licantropos e mortos-vivos. Embora seja muitas vezes tida como maligna, Tenebra protege igualmente todas as raças e criaturas noturnas e subterrâneas, boas ou más. Assim como Azgher vigia e protege Arton durante o dia, Tenebra é vigilante à noite — nada acontece sob as estrelas sem seu conhecimento.

Tenebra odeia Azgher; diz a lenda que, no início dos tempos, os dois lutaram para decidir quem reinaria em Arton, o dia ou a noite. A batalha terminou em empate: por isso, hoje, cada deus domina o mundo durante doze horas.

Tendência: Neutra.

Poderes Concedidos: Conhecimento, Cura, Fogo, Viagem.

Adoradores típicos: guerreiros, magos, monges, paladinos.

Símbolo sagrado: uma ave fênix.

Arma preferida: espada longa.

Wynna

Ela é a Deusa da Magia, louvada por magos, fadas, qareen, gênios, dragões e todos aqueles que empregam poder arcano. Generosa e liberal além dos limites, Wynna concede mágica a todos que pedem, não importando se usada para o bem ou para o mal — pois a magia é mais importante que a vida, e nunca deve ser negada a ninguém. Talvez por esse motivo Arton seja um mundo tão intenso em energias mágicas, e tão povoado por conjuradores arcanos.

Tendência: Caótica e Neutra.

Poderes Concedidos: Água, Ar, Fogo, Magia, Sorte, Terra.

Adoradores típicos: elfos, qareen, bardos, feiticeiros, magos.

Símbolo sagrado: um anel metálico.

Arma preferida: adaga.

Valkaria

Deusa da Ambição e padroeira da raça humana, Valkaria concedeu a esse povo sua eterna insatisfação. Outrora uma das mais importantes divindades de Arton, esteve aprisionada em uma estátua gigante durante os últimos oitocentos anos, punida por tomar parte na criação da Tormenta. Sua prisão abrigava também um vasto labirinto planar.

Khalmyr decretou que a deusa seria livre novamente quando esse labirinto fosse vencido — o que aconteceu em tempos recentes, quando uma equipe de heróis a libertou. O culto a Valkaria, até então restrito às fronteiras do Reino Capital, hoje volta a espalhar-se pelo Reinado e além.

Tendência: Caótica e Bondosa.

Poderes Concedidos: Bem, Guerra, Sorte, Viagem.

Adoradores típicos: aventureiros; membros de todas as classes podem ser devotos de Valkaria.

Símbolo sagrado: a Estátua de Valkaria, ou seis faixas entrelaçadas.

Arma preferida: mangual.

Poderes Concedidos: Mal, Morte, Proteção, Terra.

Adoradores típicos: anões, qareen, bardos, ladinos, magos.

Símbolo sagrado: estrela negra de cinco pontas.

Arma preferida: shuriken.

Thyatis

O generoso Deus da Ressurreição e Profecia representa as segundas chances. Seu dom maior é a prevenção ou correção dos erros — através de predições que evitam esses erros, ou reversão das mortes que tenham causado. Para ftyatis, ninguém deveria ser castigado por errar e todos merecem a chance de aprender com suas falhas, em vez de morrer por elas. Dizem que alguns de seus clérigos são contemplados com poderosos dons de profecia e ressurreição, e que seus paladinos nunca morrem!

Tendência: Leal e Bondoso.

Pontos de Ação

Sorte, talento, determinação ou pura teimosia — aventureiros têm algo que os diferencia das outras pessoas, permitindo que realizem proezas incríveis sob as mais difíceis circunstâncias. Em Tormenta, este algo são pontos de ação. O gasto de um ponto de ação pode ser a diferença entre sucesso e falha.

E quando você é responsável por salvar o mundo, isso significa muita coisa!

Pontos de ação oferecem um pouco de controle sobre o resultado do dado. Permitem que você tenha mais chance de realizar façanhas impressionantes, como saltar sobre um desfiladeiro, resistir a um veneno mortal ou acertar um golpe num vilão demoníaco. Também encorajam a fazer escolhas do tipo que verdadeiros heróis fazem, para ganhar mais pontos de ação.

Ganhando Pontos de Ação

Você começa cada sessão de jogo (isto é, cada vez que reúne-se com seus amigos para jogar) com um ponto de ação. Durante a aventura, pode ganhar mais através de heroísmo, interpretação e intervenção do mestre (veja abaixo). Você pode usar vários tipos de marcadores (fichas, contas, botões...) para controlar seus pontos de ação, entregando-os ao mestre quando os gastar. O mestre, da mesma forma, entrega marcadores ao dar pontos de ação a você e outros jogadores. Pontos de ação não gastos não permanecem para a próxima sessão; você recomeça com um ponto, mais uma vez.

Heroísmo. Você ganha pontos de ação por atos de heroísmo. O ato deve ser realmente valoroso e altruísta. Espancar um bando de goblins que não representa ameaça real não é heroísmo, mas escolher ser atingido no lugar de um amigo é. Resgatar pessoas de uma estalagem em chamas é heroísmo. Render-se para um vilão, a fim de salvar as vidas dos reféns, é heroísmo. Permitir que um vilão fuja enquanto você acalma uma fera enfurecida antes que ela ataque um inocente é heroísmo. O mestre decide se um ato específico é heroico o bastante, e deve fornecer aos jogadores muitas oportunidades para heroísmo.

Interpretação. Quando você diz algo inspirado, que faz todos na mesa rirem ou aplaudirem, pode ganhar um ponto de ação. Isto não vale apenas para diálogos: se fizer uma descrição fantástica da ação de seu herói — ou qualquer coisa que ajude a entreter o grupo de alguma outra forma — você também pode merecer um ponto de ação.

Intervenção do mestre. Você ganha pontos de ação quando o mestre "torce" as regras do jogo em favor dos vilões. O mestre essencialmente tem o direito de "roubar" em favor dos vilões, mas os jogadores ganham pontos de ação quando isso acontece.

De modo geral, sempre que viola as regras para causar algum problema aos heróis, os jogadores ganham pontos de ação. Alguns exemplos de intervenção do mestre incluem:

• Permitir que um vilão escape automaticamente. As circunstâncias conspiram para permitir que o vilão fuja livre — destroços barram a perseguição, o vilão desaparece em uma explosão ou cai para uma "morte" misteriosa, e assim por diante.

• Fazer com que um personagem jogador falhe automaticamente em um teste de resistência contra um perigo específico (como a armadilha de um vilão) para ajudar a mover a trama adiante.

• Fazer com que os heróis sejam automaticamente surpreendidos por um oponente.

• Dar a um personagem não jogador o benefício de um ponto de ação. Isto é importante, já que apenas os heróis possuem e ganham pontos de ação.

Usando Pontos de Ação

Gastar um ponto de ação é uma reação, que não consome tempo algum (a menos que outra regra adiante diga o contrário). Você pode gastar quantos pontos de ação tiver, mas apenas um para cada benefício por rodada.

Com o gasto de um ponto de ação você pode:

• Adicionar um dado a uma jogada ou teste. Você deve usar o ponto de ação depois de rolar o dado, mas antes do mestre dizer se você foi bem-sucedido ou não.

• Adicionar um dado à sua classe de armadura até o início de seu próximo turno.

• Fazer um segundo teste de resistência contra algum efeito nocivo que o esteja afetando, como uma magia *dominar pessoa*. Você não pode fazer um segundo teste para um efeito instantâneo, como uma *bola de fogo* (mas pode adicionar um dado ao primeiro teste).

• Realizar uma ação padrão ou de movimento adicional na rodada. Por exemplo, pode realizar uma ação completa e uma ação padrão, ou uma ação padrão e duas ações de movimento, ou qualquer outra combinação.

• Recuperar pontos de vida. A quantidade de PV que você recupera depende de seu nível.

Nível	Dado extra	PV recuperados
1º – 4º	1d4	1d8+1
5º – 8º	1d6	2d8+3
9º – 12º	1d8	3d8+5
13º – 16º	1d10	4d8+7
17º – 20º	1d12	5d8+9

Capítulo 7
Equipamento

— Antes de descobrir qualquer coisa — disse Flappo —, você precisa ficar vivo.Venha comigo.

Levantamos e saímos da taverna, deixando algumas moedas pelo assado horrível. Eu havia devorado quase tudo aquilo. Segundo Flappo, guerreiros eram gente sempre faminta, quase tanto quanto halflings.

Meu amigo guiou-me pelas atopetadas ruas de Vectora, como um cão farejando uma presa. Eu mantinha meus olhos por toda parte, em busca do próximo inimigo, mas ninguém fazia menção de nos atacar. Notei que Flappo embrenhava-se pelas áreas mais sombrias e sujas do Mercado nas Nuvens, onde os guardas eram poucos e tipos dissimulados sussurravam propostas em cada esquina. Precisávamos ficar longe da milícia, pois já havíamos nos metido em problemas demais.

O halfling encontrou o que buscava: uma casa estreita, de dois andares, com uma porta pintada de roxo, a tinta descascando para revelar madeira acinzentada. Puxou uma chave de sua bolsa , destrancou a fechadura e convidou-me a entrar.

Atravessando a soleira, eu estava em um corredor curto, iluminado por esferas de luz alquímica. Imaginei se a casa pertencia a Flappo, mas logo vi que não. Dois anões guarneciam o final do corredor, poucos metros à frente. Cumprimentaram Flappo, mas exigiram pagamento para que entrássemos. Meu amigo deu-lhes algum ouro.

— O que é — comecei.

— Uma casa comercial — Flappo interrompeu-me. — Aqui você pode comprar qualquer coisa, mas precisa ser convidado a ser sócio. Todos os sócios têm uma chave, mas precisam pagar para entrar.

— E o que vamos comprar aqui?

— Tudo — sorriu Flappo.

Passamos pelos anões e entramos em uma sala com várias portas. Havia alguns sócios perambulando pela casa, olhando os inúmeros produtos. Em geral, eram tipos ricos e barrigudos, ou aventureiros cheios de armas, ou então pessoas com o jeito discreto e furtivo dos melhores negociantes ilegais. Espichei os olhos por algumas das portas e vi prateleiras forradas de pergaminhos, inúmeras jaulas com animais e muitas, muitas armas.

— É o reino de um deus, para alguém como você — disse Flappo. — Divirta-se.

Entrei por uma das portas e comecei a vasculhar as armas. Havia todos os tipos de lâminas e martelos, longas armas de haste e arcos. Algumas simples, até mesmo rústicas. Outras reluzentes e refinadas, com um sutil brilho azulado, tão afiadas que um mero toque fazia surgir uma gota vermelha.

— Você é um guerreiro — disse meu amigo. — Deve pelo menos entender de armas, não?

Notei que sim, eu tinha algum conhecimento instintivo, alguma sabedoria vinda sabe-se lá de onde. Examinei as espadas claramente confeccionadas por mestres armeiros. Não eram mágicas, mas sua fabricação quase imitava a magia. Prosseguimos para as armaduras. Desde couro e peles até complexos quebra-cabeças de placas metálicas e cota de malha.

Escudos pequenos ou maiores que um homem. E havia armas em miniatura, para as mãos de um halfling como Flappo, e gigantescas, para que uma criatura monstruosa pudesse usar.

Flappo, enquanto isso, escolhia aparatos de seu ofício. Gazuas para arrombar fechaduras. Frascos cheios de uma gosma cicatrizante. Frascos de cerâmica com óleo que explodia em contato com o ar. Botas de sola macia, que não faziam barulho, cordas resistentes, arpéus, estrepes.

Fui até Flappo com um sorriso imenso na cara, paramentado com uma armadura completa, uma espada magnífica e um forte escudo. Eu sabia que parecia uma criança em uma loja de doces.

— Ótimo — disse meu amigo. — Agora você está pronto para descobrir algo, e não morrer tentando.

Súbito:

— Ainda não tenho dinheiro — percebi.

Flappo abanou a mão, descartando meu comentário.

— Esqueça, rapaz. Já disse que pago. Tenho tesouro de minha última aventura, e ele precisa ser gasto em algo, antes que meu amor por tortas o consuma.

— Vou pagar tudo, um dia! — eu disse, solenemente.

— Não vai, a menos que me force a aceitar o ouro. Estes Tibares — mostrou a moeda usada no Reinado — foram feitos para serem bem gastos.

Eu não soube o que dizer em gratidão. Já estava satisfeito, mas Flappo conduziu-me a uma sala no segundo andar. Lá havia bolas de cristal, partes de armaduras cheias de joias, armas gravadas com runas. Os objetos estavam espalhados, sem a abundância dos aposentos anteriores, mas enchiam os olhos.

— Itens mágicos — disse Flappo.

Em Arton, ele explicou, itens mágicos eram raros. A maior parte dos segredos para sua fabricação foi perdida há eras. Quase não havia objetos como aqueles à venda; a casa comercial era um prodígio. Em geral, itens mágicos eram tesouros, conquistados a custo de sangue, ou heranças, ou pelo menos alvo de cobiça e acirrados leilões.

— É impossível comprar tudo que eu gostaria, — disse Flappo — mas vamos escolher algo bom para você. — Vasculhou a sala com a mão no queixo. — Aqui!

Era um largo cinturão, com inscrições em alguma língua que eu ignorava. Flappo entregou-me o objeto, vesti-o por sobre a armadura, e num instante senti meus músculos impregnados de poder mágico. Encostei um dedo na borda metálica do escudo e amassei-o sem querer. Eu estava forte como um deus.

— Agora sim — disse meu amigo, olhando-me de alto a baixo. — Vamos embora!

Uma salinha nos fundos do segundo andar abrigava um anão muito velho e magro, recurvado por sobre um banquinho atrás de uma mesa, com óculos minúsculos quase caindo de seu nariz adunco. Ele anotava valores e nomes de objetos em um interminável rolo de pergaminho, enquanto as pessoas esperavam em uma curta fila para entregar-lhe os Tibares devidos. Não havia segurança.

— Ninguém tenta roubar? — eu disse.

— Tentam. E conseguem. Mas não vivem muito depois.

Minutos mais tarde, Flappo declarou nossas compras ao anão ancestral. Entregou uma bolsa quase estourando de Tibares de ouro. Fiquei mais uma vez envergonhado com a generosidade do halfling, mas não era tudo. Ele fez surgir um enorme diamante, que o anão olhou de perto e aceitou.

— Pagamento pelo cinturão — esclareceu Flappo.

Enquanto descíamos as escadas, tentei jurar que devolveria todo o dinheiro, sendo sempre interrompido pelo baixote. Saímos por uma porta dos fundos, e Flappo tinha mais um destino em mente.

— Em Arton, as respostas estão com os deuses e com a magia — ele declarou. — E eu sei onde podemos encontrar ambos.

Riqueza e Moedas

O Tibar (T$) é a moeda padrão do Reinado, uma peça redonda de cobre. Existem também o Tibar de Prata (TP), que vale 10 T$, e o Tibar de Ouro (TO), que vale 100 T$, sendo este mais utilizado por aristocratas e aventureiros. Há ainda o raro Tibar de platina (TL), que vale 1.000 T$ e é empregado apenas por donos de grandes fortunas, como regentes e arquimagos.

Um TO pode comprar um traje de roupas de viagem, um odre ou uma aljava com vinte flechas. No entanto, certos itens podem custar muitas peças de ouro, como uma armadura completa – que vale 1.500 TO.

Uma moeda de qualquer tipo mede 2cm e pesa 10 gramas. As moedas trazem em um lado o rosto de Tibar, o Deus do Comércio – um rei com cabelos encaracolados e uma joia em forma de olho na coroa; e no outro lado o mesmo rosto, mas sem a coroa. Em Arton, ao jogar "cara ou coroa", o costume é escolher "coroa ou não coroa".

A moeda foi criada por Quindogar Tolliannor, primeiro conselheiro real de Deheon e adepto ardoroso das artes da barganha e negociação. Ficou tão popular que o Deus do Comércio atualmente tenta "negociar" uma posição entre os deuses maiores. Acredita-se que manter um Tibar no bolso, ou preso ao pescoço como um amuleto, garante as graças do Deus do Comércio.

Nem todos os reinos seguem o padrão do Tibar. Em alguns lugares, devido à escassez de cobre, o Tibar de prata é usado como moeda padrão. Em outros, o valor do Tibar pode apresentar flutuações — provocando grande agitação entre as guildas de comerciantes, falsificadores e contrabandistas.

Tabela de Conversão do Tibar

	T$	TP	TO	TL
Tibar (T$)	1	1/10	1/100	1/1.000
Tibar de Prata (TP)	10	1	1/10	1/100
Tibar de Ouro (TO)	100	10	1	1/10
Tibar de Platina (TL)	1.000	100	10	1

Dinheiro Inicial

Um personagem de 1º nível começa o jogo com 100 TO. Para personagens de níveis elevados, use a tabela a seguir.

Dinheiro Inicial dos Personagens			
Nível	Dinheiro Inicial	Nível	Dinheiro Inicial
1º	100	11º	19.000
2º	300	12º	27.000
3º	600	13º	36.000
4º	1.000	14º	49.000
5º	2.000	15º	66.000
6º	3.000	16º	88.000
7º	5.000	17º	110.000
8º	7.000	18º	150.000
9º	10.000	19º	200.000
10º	13.000	20º	260.000

Troca e Comércio

O comércio é organizado pela nobreza e por guildas mercantes, que determinam os preços dos produtos e serviços que controlam. As guildas também decidem quem pode vender o quê, e demandam uma porcentagem de cada negociação.

Em grande parte do Reinado — especialmente em regiões afastadas de grandes cidades —, o uso de moedas não é comum. Negociações são realizadas pela troca de gado, colheita, terras, direitos sobre coleta de impostos ou exploração de recursos naturais.

Personagens jogadores podem, em geral, vender seus próprios itens pela metade do preço normal. Esse valor pode ser melhorado através de barganha (veja a perícia Diplomacia).

Mercadorias	
Preço	Item
2 T$	1kg de trigo.
4 T$	1kg de farinha ou 1 galinha.
2 TP	1kg de ferro ou 0,5kg de tabaco.
1 TO	1kg de cobre, 0,5kg de canela, ou 1 bode.
2 TO	0,5kg de gengibre ou pimenta, ou 1 ovelha.
3 TO	0,5kg de gorad (chocolate) ou 1 porco.
4 TO	1m² de linho.
5 TO	0,5kg de sal ou prata.
10 TO	1m² de seda ou 1 vaca.
15 TO	0,5kg de açafrão ou alho, ou 1 boi.
20 TO	1 trobo (pássaro-touro).
50 TO	0,5kg de ouro.
500 TO	0,5kg de platina.

Armas

Arton é um lugar perigoso. Qualquer pessoa faz bem em levar consigo uma espada ou outra arma enquanto estiver nas estradas ou ermos do Reinado. Mesmo dentro dos muros de uma cidade, é costume ter pelo menos uma adaga no cinto — embora, nesses lugares, armas maiores possam ser proibidas pela guarda.

Simples, Marciais e Exóticas. Quanto à facilidade de uso, as armas são divididas em três grupos.

Armas simples: são aquelas de fácil manejo, que qualquer criatura inteligente (e com capacidade para manipular instrumentos) sabe usar. Adagas, clavas e lanças são exemplos de armas simples. Todos os personagens sabem usar todas as armas simples.

Armas marciais: são aquelas mais familiares aos adeptos do combate. Arcos, espadas e machados são exemplos de armas marciais. Bárbaros, bardos, guerreiros, ladinos, paladinos, rangers, samurais e swashbucklers sabem usar todas as armas marciais.

Armas exóticas: armas deste tipo são difíceis de dominar, porque são pouco conhecidas ou exigem muito treinamento. A katana e o mosquete são exemplos de armas exóticas.

Um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre –4 na jogada de ataque.

Corpo-a-Corpo. Armas de combate corpo-a-corpo podem ser usadas para atacar alvos adjacentes, e são subdivididas em leves, de uma mão e de duas mãos.

Leve. Esta arma pode ser usada com uma mão, e se beneficia do talento Acuidade com Arma. Ataques desarmados e armas naturais sempre são considerados armas leves.

Uma mão. Esta arma pode ser usada com uma mão, o que permite o uso de um escudo (ou outra arma, se você possuir o talento Combater com Duas Armas).

Duas mãos. Esta arma deve ser usada com as duas mãos.

Quando você ataca com uma arma de corpo-a-corpo, aplica seu modificador de Força às jogadas de ataque e dano.

Armas de haste. Estas armas dobram o alcance natural do atacante (aumentando para 3m para atacantes Pequenos e Médios), mas não permitem atacar um adversário adjacente. Um personagem Grande com uma arma de haste alcança 4,5m ou 6m, mas não 3m ou menos.

Armas duplas. Lutar com uma arma dupla é o mesmo que usar uma arma em cada mão — uma arma de uma mão e uma arma leve. Armas duplas também podem ser empunhadas como se fossem armas normais, com uma ou duas mãos, atacando com apenas uma extremidade (magos preferem usar bordões deste modo).

Ataque à Distância. Armas de ataque à distância podem ser de *arremesso* (a própria arma é atirada, como uma adaga) ou de *disparo* (a arma atira um projétil, como um arco ou pistola).

Algumas armas de combate corpo-a-corpo podem ser usadas como armas de arremesso (elas possuem um valor na coluna "incremento de distância"). Arremessar uma arma que não tenha sido feita para isso (qualquer arma sem um valor na coluna "incremento de distância") provoca penalidade de –4 na jogada de ataque. Independente do tipo da arma, seu incremento de distância será 3m.

Quando você ataca com uma arma de arremesso, aplica seu modificador de Destreza às jogadas de ataque e seu modificador de Força às jogadas de dano. Quando ataca com uma arma de disparo, aplica seu modificador de Destreza nas jogadas de ataque, mas não aplica nenhum modificador nas jogadas de dano.

Tamanho. Toda arma tem uma categoria de tamanho, que indica para qual tipo de criatura ela se destina. Assim, uma arma Média é própria para personagens Médios, como humanos.

Um personagem pode usar uma arma com uma categoria de tamanho menor ou maior que a sua própria (por exemplo, um humano usando uma besta Pequena, ou um halfling usando um florete Médio). No entanto, fazer isso causa uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque.

Um personagem não pode usar uma arma duas ou mais categorias de tamanho diferentes da sua.

Dano de Armas por Tamanho

Arma Pequena	Arma Média	□	Arma Grande
1d2	**1d3**	□	1d4
1d3	**1d4**	□	1d6
1d4	**1d6**	□	1d8
1d6	**1d8**	□	2d6
1d8	**1d10**	□	2d8
1d10	**1d12**	□	3d6
1d6	**2d4**	□	2d6
1d10	**2d6**	□	3d6
2d6	**2d8**	□	3d8

Armas Improvisadas. Atacar com um objeto que não tenha sido feito para lutar (cadeiras, garrafas quebradas, etc.) provoca penalidade de –4 na jogada de ataque. O dano e o crítico de uma arma improvisada são determinados pelo mestre, de acordo com seu tamanho e material. Por exemplo, uma perna de cadeira é parecida com uma clava, então tem dano 1d6 e crítico x2. Uma garrafa quebrada é parecida com uma adaga, então tem dano 1d4 e crítico 19-20.

Qualidades das Armas

Preço. Inclui acessórios básicos, como bainhas para espadas e aljavas para flechas.

Dano. Sempre que o personagem acerta um ataque, role o dado indicado para o dano (e acrescente modificadores, quando houver). O resultado é subtraído dos pontos de vida do alvo.

O dano indicado nas tabelas é para armas de tamanho Médio. Veja a tabela nesta página para armas de outros tamanhos.

Crítico. Quando um personagem acerta um ataque com um 20 natural (ou seja, o dado realmente mostra um 20), consegue um acerto crítico. Neste caso, o dano é multiplicado por 2. Algumas armas têm margem de ameaça maior que 20, ou um multiplicador de dano maior que 2. Por exemplo, um acerto com uma espada longa pode ser um crítico com uma jogada 19 ou 20, enquanto o acerto crítico de um machado de batalha multiplica o dano por 3.

De modo geral, armas mais precisas (bestas, espadas, cimitarras...) têm maiores chances de atingir pontos vulneráveis, enquanto armas mais penetrantes ou brutais (arcos, foices, machados...) causam maior estrago ao fazê-lo.

19-20. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20.

18-20. A arma tem margem de ameaça 18, 19 ou 20.

x2, x3, x4. A arma causa dano dobrado, triplicado ou quadruplicado em caso de acerto crítico.

Distância. Você pode atacar um alvo dentro deste incremento de distância da arma sem sofrer penalidades (por exemplo, até 18m para um arco). Para uma distância até o dobro do incremento da arma, você sofre uma penalidade de –2 nas rolagens de ataque (até 36m para um arco). Para até o quádruplo do incremento (até 72m para um arco), você sofre –4 nas jogadas de ataque. Você não pode atacar um alvo além dessa distância.

Armas Simples

Armas Simples	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo – Leves						
Adaga	2 TO	1d4	19-20	3m	0,5kg	Perfuração
Ataque desarmado	—	1d3	x2	—	—	Esmagamento
Espada curta	10 TO	1d6	19-20	—	1kg	Perfuração
Manopla	5 TO	1d4	x2	—	1kg	Esmagamento
Corpo-a-Corpo – Uma Mão						
Clava	—	1d6	x2	—	1,5kg	Esmagamento
Lança	2 TO	1d6	x2	6m	1,5kg	Perfuração
Maça	12 TO	1d8	x2	—	6kg	Esmagamento
Corpo-a-Corpo – Duas Mãos						
Bordão	—	1d6/1d6	x2	—	2kg	Esmagamento
Pique	2 TO	1d8	x2	—	5kg	Perfuração
Tacape	—	1d10	x2	—	4kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
Ácido	10 TO	2d4	—	3m	0,5kg	Ácido
Água benta	25 TO	2d6	—	3m	0,5kg	Especial
Arco curto	30 TO	1d6	x3	12m	1kg	Perfuração
Flechas (20)	1 TO	—	—	—	1,5kg	—
Azagaia	1 TO	1d6	x2	9m	1kg	Perfuração
Besta leve	35 TO	1d8	19-20	18m	3kg	Perfuração
Virotes (10)	1 TO	—	—	—	0,5kg	—
Fogo alquímico	10 TO	1d6	–	3m	0,5kg	Fogo
Funda	—	1d4	x2	15m	250g	Esmagamento
Balas (10)	1 TP	—	—	—	2kg	—
Granada	50 TO	4d6	—	3m	0,5kg	Fogo

Armas Marciais

Armas Marciais	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo – Leves						
Escudo leve	5 TO	1d4	x2	—	3kg	Esmagamento
Machadinha	6 TO	1d6	x3	3m	2kg	Corte
Martelo	1 TO	1d6	x2	6m	1kg	Esmagamento
Corpo-a-Corpo – Uma Mão						
Cimitarra	15 TO	1d6	18-20	—	2kg	Corte
Escudo pesado	15 TO	1d6	x2	—	7kg	Esmagamento
Espada longa	15 TO	1d8	19-20	—	2kg	Corte
Florete	20 TO	1d6	18-20	—	1kg	Perfuração
Machado de batalha	10 TO	1d8	x3	—	3kg	Corte
Mangual	8 TO	1d8	x2	—	2,5kg	Esmagamento
Martelo de guerra	12 TO	1d8	x3	—	2,5kg	Esmagamento
Picareta	8 TO	1d6	x4	—	3kg	Perfuração
Tridente	15 TO	1d8	x2	—	2kg	Perfuração
Corpo-a-Corpo – Duas Mãos						
Alabarda	10 TO	1d10	x3	—	6kg	Corte
Alfange	75 TO	2d4	18-20	—	4kg	Corte
Espada grande	50 TO	2d6	19-20	—	4kg	Corte
Foice	18 TO	2d4	x4	—	5kg	Corte
Lança montada	10 TO	1d8	x3	—	5kg	Perfuração
Machado grande	20 TO	1d12	x3	—	6kg	Corte
Ataque à Distância						
Arco composto	75 TO	1d6	x3	18m	1kg	Perfuração
Flechas (20)	1 TO	—	—	—	1,5kg	–
Arco longo	100 TO	1d8	x3	24m	1,5kg	Perfuração
Flechas (20)	1 TO	—	—	—	1,5kg	–
Besta pesada	50 TO	1d12	19-20	27m	4kg	Perfuração
Virotes (10)	1 TO	—	—	—	0,5kg	–

Armas Exóticas	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo – Leves						
Nunchaku	2 TO	1d6	x3	—	1kg	Esmagamento
Sai	5 TO	1d6	x2	3m	0,5kg	Esmagamento
Wakizashi	350 TO	1d8	19-20	—	1kg	Corte
Corpo-a-Corpo – Uma Mão						
Chicote	1 TO	1d3	x2	—	1kg	Corte
Espada bastarda	35 TO	1d10	19-20	—	3kg	Corte
Katana	400 TO	1d10	19-20	—	3kg	Corte
Machado anão	30 TO	1d10	x3	—	4kg	Corte
Sabre serrilhado	500 TO	1d8	19-20/especial	—	2kg	Corte
Corpo-a-Corpo – Duas Mãos						
Corrente com cravos	25 TO	2d4	x2	—	5kg	Perfuração
Espada de duas lâminas	100 TO	1d8/1d8	19-20	—	5kg	Corte
Espada táurica	50 TO	2d8	x2	—	7,5kg	Corte
Marreta estilhaçadora	50 TO	1d12	19-20/especial	—	7kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
Mosquete	500 TO	2d8	19-20/x3	45m	5kg	Perfuração
Munição (10)	50 TO	—	—	—	1kg	—
Pistola	250 TO	2d6	19-20/x3	15m	1,5kg	Perfuração
Munição (10)	35 TO	—	—	—	1kg	—
Rede	20 TO	—	—	3m	3kg	—
Shuriken	1 TO	1d4	x2	3m	250g	Perfuração
Tai-tai	40 TO	2d4	x2	24m	2kg	Esmagamento

Peso. O peso da arma pode afetar a capacidade de carga do personagem. Itens marcados com "—" têm peso desprezível, exceto quando carregados em grandes quantidades.

Tipo. Uma arma causa dano por corte, perfuração ou esmagamento. Certas criaturas (como zumbis e esqueletos) são resistentes a certos tipos de dano.

Descrição das Armas

Ácido: um frasco de vidro contendo um ácido alquímico altamente corrosivo. Você atira o frasco, fazendo um ataque de toque à distância. Se você acertar, o alvo sofre 2d4 pontos de dano de ácido. Se errar, ele sofre metade desse dano.

Adaga: esta faca afiada é muito usada por ladrões e assassinos, por ser facilmente escondida (fornece +4 em testes de Ladinagem para escondê-la). Uma adaga também pode ser arremessada.

Água Benta: criada por clérigos e vendida em pequenos frascos, a água benta é uma poderosa arma contra mortos-vivos e espíritos Malignos (mas é inofensiva contra outras criaturas). Você atira o frasco, fazendo um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 2d6 pontos de dano. Se errar, ele sofre metade desse dano.

Alabarda: uma haste de madeira com 2m de comprimento e uma lâmina de machado na extremidade. A alabarda é uma arma de haste (você pode usá-la para atacar inimigos a até 3m, mas não pode usá-la contra inimigos adjacentes).

Alfange: espada de lâmina muita larga e curva, bastante usada por guerreiros do Deserto da Perdição.

Arco Composto: este arco é feito de chifres, madeira ou ossos laminados. Devido a isso, o arco composto dispara com mais força que um arco comum. Ao contrário de outras armas de disparo, você aplica seu modificador de Força nas jogadas de dano com um arco composto. Usar um arco composto exige as duas mãos.

Arco Curto: este arco bastante comum é próprio para caçadas, muito usado por povos selvagens ou caçadores — o tamanho pequeno é apropriado para manuseio em florestas e outros ambientes fechados. Exige as duas mãos.

Arco Longo: este arco reforçado tem a altura de uma pessoa. Diferente do arco curto, é próprio para campos de batalha e outras áreas abertas — seu longo alcance permite atingir o inimigo a grandes distâncias. Exige as duas mãos.

Ataque Desarmado: você pode atacar com um soco ou chute — ou qualquer outro golpe que use seu próprio corpo — como se fosse uma arma de corpo-a-corpo. No entanto, um ataque desarmado causa apenas dano não letal. Você pode escolher ataque desarmado para talentos como Foco em Arma.

Azagaia: uma lança leve e flexível, própria para arremesso. Uma azagaia pode ser usada como uma arma de corpo-a-corpo, mas você sofre uma penalidade de –4 na jogada de ataque.

Balas: fundas atiram pequenas balas esféricas de metal, que são vendidas em sacos de couro contendo 10 balas por 1 TP. Recarregar uma funda com uma bala é uma ação de movimento.

Besta Leve: um arco montado sobre uma coronha de madeira com um gatilho, a besta leve é uma arma que dispara virotes com grande potência. Recarregar uma besta leve é uma ação de movimento. Exige as duas mãos.

Besta Pesada: versão maior e mais potente da besta leve. Recarregar uma besta pesada é uma ação padrão. Usar esta besta também exige as duas mãos.

Bordão: um cajado apreciado por viajantes e camponeses. O bordão é uma arma dupla (você pode usá-lo com os talentos Combater com Duas Armas e Bloqueio Ambidestro). O bordão é também uma arma de monge (significa que pode ser usado com determinadas habilidades, como a rajada de golpes).

Chicote: você pode atacar um inimigo a até 4,5m com um chicote. Esta arma pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas do adversário; você recebe +4 em jogadas de ataque para derrubar ou desarmar. O talento Acuidade com Arma se aplica ao chicote.

Cimitarra: uma espada com a lâmina curva, leve e muito afiada. O talento Acuidade com Arma se aplica à cimitarra.

Clava: um pedaço de madeira empunhado como arma, geralmente usado por bárbaros ou criaturas brutais — ou como arma improvisada, como um galho de árvore ou pedaço de mobília. Sendo fácil de conseguir, seu preço é zero.

Corrente com Cravos: você pode atacar um inimigo a até 4,5m com uma corrente com cravos. Esta arma pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas do adversário; você recebe +4 em jogadas de ataque para derrubar ou desarmar. O talento Acuidade com Arma se aplica à corrente com cravos.

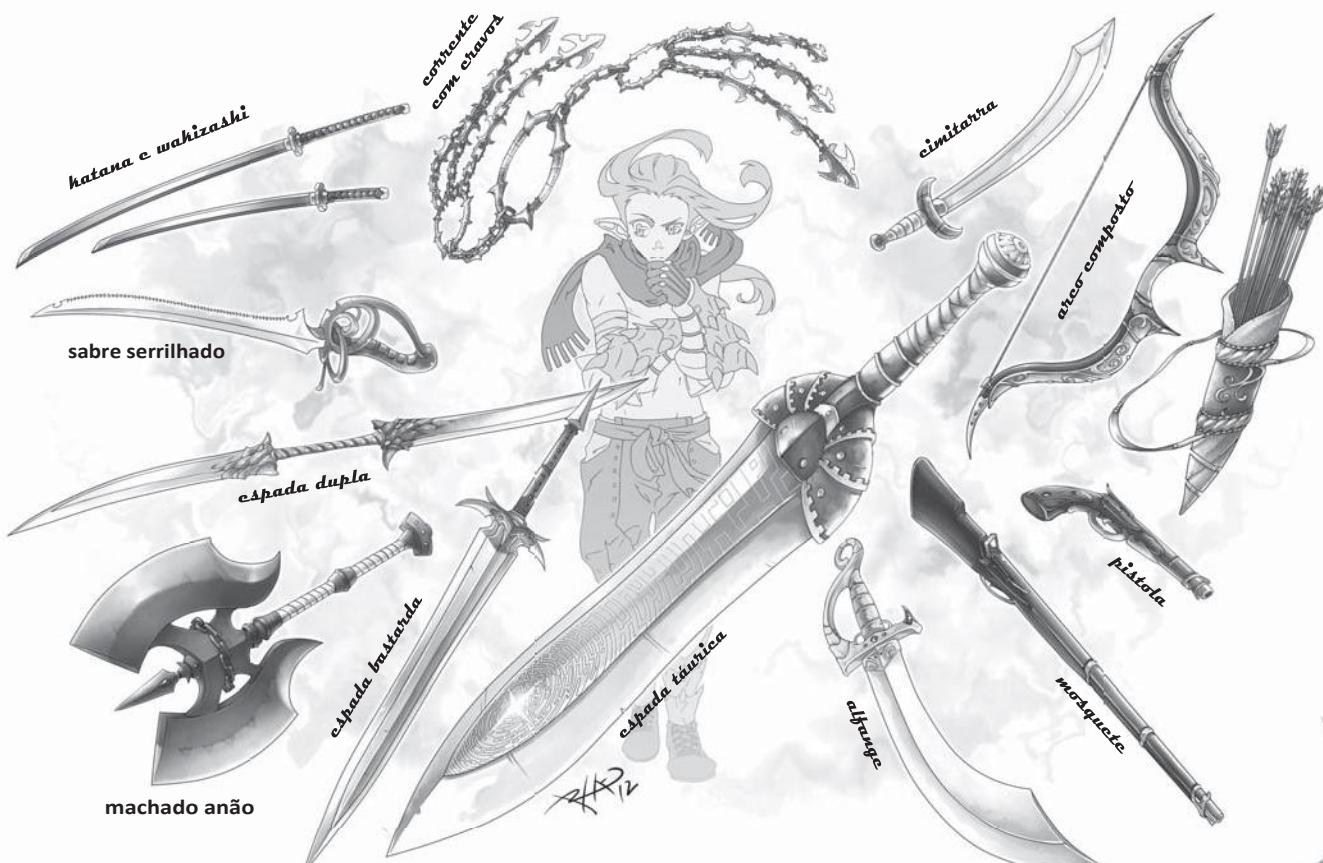
Escudo Leve: você pode usar um escudo leve como uma arma, mas perde seu bônus na CA até o próximo turno.

Escudo Pesado: você pode usar um escudo pesado como uma arma, mas perde seu bônus na CA até o próximo turno.

Espada Bastarda: maior e mais pesada que a espada longa, esta poderosa espada é usada por cavaleiros para vencer a proteção de uma armadura completa. Uma espada bastarda é muito grande para ser usada com uma só mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ela pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos.

Espada Curta: é o tipo mais comum de espada, muito usada por soldados, legionários e guardas de milícia — ou como arma secundária. Mede entre 40 e 50cm de comprimento.

Espada de Duas Lâminas: duas espadas longas, presas em lados opostos de um mesmo cabo. É uma arma dupla.

Espada Grande: enorme e muito pesada, esta espada tem 1,5m de comprimento. É uma das armas mais poderosas que uma criatura Média consegue empuhar.

Espada Longa: arma típica de guerreiros humanos, mas também extremamente comum entre elfos. Esta espada de dois gumes tem lâmina reta medindo entre 80cm e 1m.

Espada Táurica: esta espada gigantesca é usada pelos maiores campeões e gladiadores de Tapista. Além do talento Usar Arma Exótica, também exige Força 15 ou mais para ser manuseada.

Flechas: hastes de madeira com ponta metálica e penas para estabilizar o voo, flechas são vendidas em aljavas com 20 unidades. Recarregar um arco com uma flecha é uma ação livre.

Florete: a lâmina leve e fina desta espada torna a arma muito precisa. O talento Acuidade com Arma se aplica ao florete.

Fogo Alquímico: frasco contendo uma substância grossa e pegajosa, que entra em combustão em contato com o ar. Você atira o frasco, fazendo um ataque de toque à distância (ataque opos-

to a teste de Reflexos). Se você acertar, o alvo sofre 1d6 pontos de dano e pega fogo. Se errar, ele sofre metade desse dano e não pega fogo. Uma criatura em chamas sofre 1d6 pontos de dano no fim do seu próximo turno, a menos que apague as chamas (com uma ação completa).

Foice: diferente da ferramenta usada por fazendeiros, uma foice de combate é mais forte e balanceada.

Funda: uma simples tira de couro usada para arremessar balas de metal. Na falta de munição adequada, uma funda também pode disparar pedras comuns, mas o dano é reduzido para 1d3. Colocar uma bala em uma funda é uma ação de movimento. Ao contrário de outras armas de disparo, você aplica seu modificador de Força a jogadas de dano com uma funda.

Granada: popular entre goblins, mas também empregada por outros usuários de pólvora, esta bomba rudimentar tem um pavio que precisa ser aceso antes do uso (uma ação de movimento). Faça um ataque à distância. Qualquer criatura a até 3m do alvo sofre 4d6 pontos de dano (ou metade, com um teste de Reflexos, CD igual ao resultado da jogada de ataque).

Katana: a espada tradicional do samurai tem lâmina levemente curva e apenas um gume. É muito grande para ser usada com uma só mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ela pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos. O talento Acuidade com Arma se aplica à katana.

Cada katana é uma obra de arte única, com entalhes no cabo, guarda e lâmina. Por seu extremo acabamento, uma katana é sempre considerada uma arma obra-prima (seu custo já inclui esta qualidade), oferecendo +1 nas jogadas de ataque.

Lança: "lança" é o nome de qualquer arma feita com uma haste de madeira e uma ponta afiada, natural ou metálica. Por sua facilidade de fabricação, é muito comum entre orcs, kobolds e outras raças menos civilizadas. Uma lança pode ser arremessada.

Lança Montada: se você estiver montado, pode usar esta arma com apenas uma mão. A lança montada é uma arma de haste, e causa dano dobrado quando usada numa investida montada.

Maça: bastão metálico com um peso cheio de protuberâncias na extremidade, a maça é muito usada por clérigos que fazem votos de não derramar sangue. De fato, um golpe de maça nem sempre derrama sangue, mas esmaga ossos...

Machadinha: ferramenta útil para cortar madeira, e também inimigos. Uma machadinha pode ser arremessada.

Machado Anão: este poderoso machado é a arma preferida por onze entre dez guerreiros anões. Um machado anão é muito grande para ser usado com uma só mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ele pode ser usado como uma arma marcial de duas mãos.

Machado de Batalha: diferente de uma machadinha, este não é um instrumento para corte de árvores, mas sim uma arma capaz de causar ferimentos terríveis.

Machado Grande: este imenso machado com lâmina dupla é uma das armas mais perigosas que existem.

Mangual: arma composta por uma haste metálica ligada a uma corrente, que por sua vez é ligada a uma esfera de aço. O mangual pode se enroscar na arma do adversário; você recebe +4 em jogadas de ataque para desarmar.

Manopla: luva metálica que protege a mão e também permite socos mais fortes. Uma armadura completa inclui um par de manoplas. Você não pode ser desarmado quando usa esta arma.

Marreta Estilhaçadora: este grande e desajeitado martelo de guerra é pouco eficaz em combate normal. Com cabo longo e uma imensa cabeça de metal, a marreta estilhaçadora conta com uma superfície de impacto larga, incapaz de causar muito dano real. Sua verdadeira função é despedaçar armaduras e carapaças de monstros — especialmente demônios da Tormenta.

Com um acerto crítico, em vez de causar dano multiplicado, a marreta reduz em 2 a classe de armadura da criatura atingida. Essa penalidade pode removida com uma magia *cura completa* ou *regeneração* (no caso de dano a armaduras naturais) ou com um teste bem-sucedido de Ofícios (CD 15 + dano a ser restaurado), no caso de dano a armaduras.

Martelo: essencialmente uma ferramenta para bater pregos, mas em caso de problemas também serve para bater em inimigos.

Martelo de Guerra: outra ferramenta modificada para combate, o martelo de combate é muito eficiente contra alguns tipos

de mortos-vivos, como esqueletos. É também a arma favorita de quase todos os anões que não usam machados.

Mosquete: é uma arma de uso complicado, rejeitada pela maioria dos guerreiros, mas devastadora quando atinge o alvo. Recarregar um mosquete é uma ação padrão. Exige as duas mãos.

Munição: inclui uma bolsa com 10 balas (pequenas esferas de chumbo) e pólvora para 10 tiros de mosquete ou pistola. Recarregar um mosquete ou pistola é uma ação padrão.

Nunchaku: formado por dois bastões curtos de madeira ligados por uma corrente ou tira de couro, o nunchaku era usado por camponeses para separar o joio do trigo, sendo mais tarde adotado como arma. O nunchaku é também uma arma de monge (significa que pode ser usado com determinadas habilidades, como a rajada de golpes).

Picareta: usada por mineradores, esta ferramenta quebra pedras com facilidade. Imagine o que pode fazer com carne e osso?

Pique: essencialmente uma lança muito longa, é a arma perfeita para guardas medrosos, que não querem ficar perto de seus inimigos. O pique é uma arma de haste.

Pistola: a mais popular arma de fogo, tem capacidade para apenas um tiro. Requer apenas uma mão — mas, quando empunhada com as duas mãos, a estabilidade extra oferece um bônus de +1 em jogadas de ataque.

Devido ao tempo de recarga (uma ação padrão), alguns pistoleiros trazem consigo várias pistolas carregadas em vários coldres. Até seis pistolas podem ser transportadas desta forma. Assim o pistoleiro faz um disparo, descarta a arma (uma ação livre) e saca outra (uma ação de movimento), sendo capaz de disparar um tiro por rodada até que suas armas se esgotem.

Rede: uma rede de combate tem pequenos dentes em sua trama, e uma corda para controlar os inimigos presos. Você atira a rede, fazendo um ataque de toque à distância. Se acertar, a criatura fica enredada (–2 nas jogadas de ataque, CA, testes de Destreza, perícias baseadas em Destreza e Reflexos, e deslocamento reduzido à metade). Além disso, se você for bem-sucedido em um teste oposto de Força, a vítima só pode se mover até o limite da corda (9m).

A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Acrobacia (CD 20). A rede tem 5 pontos de vida, e se rasgar qualquer criatura enredada se solta automaticamente. A rede só pode ser usada contra criaturas até uma categoria de tamanho maiores que você.

Sabre Serrilhado: esta é uma arma cruel, de lâmina parecida com um serrote. Causa grande estrago quando atinge a carne, rasgando e destroçando. Devido a seus "dentes", é comum que fique profundamente entrelaçada nas costelas (ou órgãos equivalentes).

Após um acerto crítico, em vez de causar dano multiplicado, o sabre fica preso — e requer uma ação de movimento para ser arrancado. Esse ato causa à vítima 1d6 pontos de dano adicional. Caso não seja removida, a arma causa 1d6 pontos de dano para cada ação padrão ou ação completa realizada pela vítima.

Sai: parecida com um grande garfo de metal, a adaga sai é própria para prender as armas do oponente. Você recebe +4 em jogadas de ataque para desarmar. A sai é uma arma de monge (significa que pode ser usada com determinadas habilidades, como rajada de golpes).

Shuriken: pequenos projéteis metálicos em forma de estrelas ou dardos. Você pode gastar uma ação padrão para arremesar duas shuriken. Esta é uma arma de monge (significa que pode ser usada com determinadas habilidades, como rajada de golpes).

Tacape: versão mais perigosa da clava, maior e/ou com pregos. Não é uma arma muito elegante, mas faz o serviço.

Tai-tai: halflings são famosos por gostar de jogar pedras, seja como esporte ou forma de combate. Para esta finalidade, desenvolveram certos engenhos. O tai-tai é uma espécie de catapulta minúscula presa ao braço com fivelas. Com um movimento correto do pulso, lança uma pedra ou bala de chumbo tão longe quanto um arco lança uma flecha.

Recarregar o tai-tai é uma ação de movimento.

Tridente: uma lança com três pontas favorita dos gladiadores, própria para prender as pernas do oponente. Você recebe +4 em jogadas de ataque para derrubar.

Wakizashi: versão mais curta da katana. A katana e wakizashi, juntas, formam um conjunto chamado *daisho* — são as armas tradicionais do samurai. Alguns samurais carregam a wakizashi apenas como uma peça simbólica, enquanto outros a usam como arma secundária. Como a katana, a wakizashi é também uma arma obra-prima (+1 nas jogadas de ataque, custo já está incluso no preço).

Virotes: pequenas setas de madeira que servem como munição para bestas. Uma caixa com 10 virotes custa 1 TP.

Armaduras e Escudos

Armaduras Leves, Médias, Pesadas. Quanto à facilidade de uso, peso, proteção e mobilidade para o usuário, armaduras existem em três grupos:

Armaduras leves. Normalmente são feitas de couro, oferecendo pouca proteção, mas preço relativamente baixo e muita liberdade de movimentos. Vestir ou remover uma armadura leve demora uma ação completa. Todos os personagens — exceto feiticeiros, magos e monges — ganham o talento Usar Armaduras Leves.

Armaduras médias. Em geral são feitas de cota de malha (espécie de trama feita com anéis metálicos), mas também podem incluir placas de materiais diversos como reforço.

Usar uma armadura média reduz seu deslocamento em 3m, exceto para anões. Vestir ou remover uma armadura média demora um minuto. Bárbaros, clérigos, druidas, guerreiros, paladinos, rangers e samurais ganham o talento Usar Armaduras Médias.

Armaduras pesadas. São as mais fortes, quase totalmente feitas de escamas e placas de metal ou outros materiais rígidos. Oferecem proteção pesada, mas restringem severamente os movimentos.

Usar uma armadura pesada reduz seu deslocamento em 3m, exceto para anões. Vestir ou remover uma armadura pesada demora cinco minutos. Apenas clérigos, guerreiros, paladinos e samurais ganham o talento Usar Armaduras Pesadas.

Um personagem vestindo uma armadura ou escudo que não saiba usar aplica a penalidade da armadura (veja adiante) não apenas em perícias, mas também em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza.

Mesmo que uma classe não ganhe talentos próprios para usar certa armadura, qualquer personagem pode escolher talentos Usar Armadura mais tarde, como talentos normais.

Escudos. Existem escudos leves e pesados. Um personagem com talento Usar Escudo sabe usar ambos. Colocar ou tirar um escudo de qualquer tipo exige uma ação de movimento.

Todos os personagens — exceto feiticeiros, magos, monges, samurais e swashbucklers — ganham o talento Usar Escudo.

Qualidades das Armaduras

Preço. Este é o preço por armaduras completas — "partes" de armaduras não costumam ser vendidas separadamente, e não oferecem proteção quando usadas de forma avulsa. Algumas podem custar mais caro ou mais barato, conforme onde são compradas, sua qualidade, negociação...

Bônus na CA. Cada armadura fornece um bônus próprio à classe de armadura do usuário. Quanto mais pesada, maior o bônus. Este bônus acumula-se com aquele que todo personagem recebe (metade de seu nível). Bônus de escudos também acumulam-se com a armadura e com o bônus por nível.

Não se pode vestir uma armadura sobre outra. Pode-se usar armadura e escudo ao mesmo tempo, mas não dois escudos.

Bônus Máximo de Destreza. O peso de algumas armaduras pode impedir que personagens ágeis consigam tirar proveito máximo de sua Destreza para se esquivar. Usando a armadura indicada,

Armaduras e Escudos	Preço	Bônus na CA	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura	Peso
Armaduras Leves					
Armadura acolchoada	5 TO	+1	+8	0	5kg
Corselete de couro	10 TO	+2	+6	0	7kg
Couro batido	25 TO	+3	+5	–1	10kg
Camisa de cota de malha	100 TO	+4	+4	–2	12kg
Armaduras Médias					
Gibão de peles	15 TO	+3	+4	–2	12kg
Brunea	50 TO	+4	+3	–3	15kg
Cota de malha	150 TO	+5	+2	–3	20kg
Couraça	200 TO	+5	+3	–4	15kg
Armaduras Pesadas					
Cota de talas	200 TO	+6	+0	–4	20kg
Loriga segmentada	250 TO	+6	+1	–5	17kg
Meia armadura	600 TO	+7	+1	–4	22kg
Armadura completa	1.500 TO	+8	+1	–5	25kg
Escudos					
Escudo leve	5 TO	+1	—	–1	3kg
Escudo pesado	15 TO	+2	—	–2	7kg

mesmo que o usuário tenha um modificador de Destreza maior, este é o máximo que ele poderá aplicar em sua classe de armadura.

Isso quer dizer que um guerreiro com Destreza 18 (+4) vestindo uma cota de malha (bônus máximo de Destreza +2) irá receber um bônus de apenas +2 na CA por Destreza, em vez de +4. Já um guerreiro com Des 12 (+1) não sofre qualquer modificação.

Penalidade de Armadura. Por seu peso e rigidez, a maioria das armaduras dificulta o uso de perícias que demandam agilidade. Aplique a penalidade de armadura em testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade e Ladinagem. Penalidades de armaduras e escudos se acumulam.

Peso. O peso de uma armadura pode afetar a capacidade de carga do personagem, ou como ela é afetada por algumas magias.

Descrição das Armaduras

Armadura Acolchoada: composta por várias camadas de tecido sobrepostas. É a armadura mais leve, mas também a que oferece menos proteção.

Armadura Completa: a mais forte e pesada, formada por placas de metal forjadas e encaixadas de modo a cobrir o corpo inteiro. Inclui manoplas e grevas (luvas e botas metálicas, respectivamente), um elmo com viseira e um colete acolchoado para ser usado sob as placas. Correias e fivelas distribuem o peso da armadura pelo corpo inteiro.

Esta armadura precisa ser feita sob medida para cada usuário; um ferreiro cobra 500 TO para adaptar uma armadura completa a um novo usuário.

Brunea: colete de couro coberto com plaquetas de metal sobrepostas, como escamas de um peixe.

Camisa de Cota de Malha: versão mais leve da cota de malha, cobrindo apenas o torso.

Corselete de Couro: o peitoral desta armadura é feito de couro curtido em óleo fervente, para ficar mais rígido, enquanto as demais partes são feitas de couro flexível.

Couro Batido: versão mais pesada do corselete de couro, reforçada com rebites de metal.

Cota de Malha: longa veste de anéis metálicos interligados, formando uma malha flexível e resistente, que vai até os joelhos.

Cota de Talas: armadura composta de talas de metal cuidadosamente costuradas sobre um corselete de couro. É a armadura tradicional do samurai, embora também exista em versões nativas do Reinado.

Couraça: peitoral de aço que protege o peito e costas. Popular entre nobres e oficiais.

Escudo Leve: este escudo de madeira é amarrado no antebraço, deixando a mão livre. O usuário pode carregar um objeto na mão do escudo, mas não manusear uma arma.

Escudo Pesado: este escudo de aço é preso ao antebraço e também deve ser empunhado com firmeza, impedindo o usuário de usar aquela mão.

Gibão de Peles: usada principalmente por bárbaros e selvagens, esta armadura é formada por várias camadas de peles e couro de animais.

Loriga Segmentada: composta de tiras horizontais de metal, esta armadura é pesada e resistente. Peça muito utilizada por legionários do Império de Tauron.

Meia Armadura: combinação de cota de malha e placas de metal posicionadas sobre as áreas vitais.

Itens e Serviços

Além de armas e armaduras, outros itens são úteis para aventureiros — a maioria pode ser facilmente encontrada à venda em qualquer aldeia ou cidade. Além disso, alguns serviços são muito usados por aventureiros.

Descrição dos Itens

Algemas: este par de algemas é capaz de aprisionar uma criatura Média. Uma criatura presa pode escapar com um teste de Acrobacia (CD 30) ou Força (CD 26).

Algibeira: bolsa de couro presa ao cinto. Útil para guardar itens pequenos, especialmente moedas.

Bálsamo Restaurador: frasco de cerâmica com uma pasta verde e fedorenta, feita de ervas medicinais. Esfregar essa pasta em um ferimento é uma ação completa, e cura 2d4 pontos de vida.

Corda: este é o preço para 15 metros de corda de cânhamo, o mesmo tipo usado em navios. Dar um nó firme exige um teste de Destreza (CD 10). Dar um nó especial (capaz de deslizar, soltar-se lentamente ou se desfazer com um tranco) exige um teste de Destreza (CD 12). Arrebentar a corda exige um teste de Força (CD 23).

Espelho de Metal: este espelho de metal polido serve para observar cantos, fazer sinais de luz, colocar disfarces...

Kit de Artesão: existe um kit para cada tipo de Ofício. Por exemplo, martelo, pregos e serrote para Ofício (carpintaria), ou lente de aumento e balança para testes de Ofício (joalheria). Um personagem sem as ferramentas necessárias para seu próprio Ofício sofre penalidade de –5 nos testes.

Kit de Aventureiro: se não quiser comprar itens individualmente, você pode adquirir um kit de aventureiro contendo o básico necessário para caçar monstros e explorar masmorras: uma mochila, um saco de dormir, uma corda, uma pederneira, duas tochas, um odre, ração de viagem para uma semana e um traje de explorador.

Kit de Disfarces: estojo contendo cosméticos, tinta para cabelo e alguns apêndices físicos simples (como narizes falsos). Um personagem sem este kit sofre penalidade de –5 em testes de Enganação para fazer um disfarce.

Kit de Ladrão: usado para abrir portas e desarmar armadilhas, este kit é composto de gazuas, arames e outras pequenas ferramentas guardadas em um estojo de couro. Um personagem sem este kit sofre penalidade de –5 em testes de Ladinagem para abrir fechaduras e operar mecanismos.

Kit de Medicamentos: pequena caixa de madeira com ervas, unguentos, bandagens e outros materiais úteis. Um personagem sem este kit sofre penalidade de –5 em testes de Cura.

Instrumento Musical: um instrumento típico, como uma flauta ou bandolim. Muito usado, naturalmente, por bardos.

Lampião: um cilindro com uma alça e duas portinholas. Uma chama alimentada por óleo é acesa dentro do cilindro, e uma das portinholas aberta deixa a luz sair. A luz do lampião atinge 9m. Uma carga de óleo dura 6 horas e custa 1 TP. Óleo de lampiões é diferente, mais estável que aquele usado em frascos de óleo.

Mochila: esta bolsa reforçada de couro tem bolsos e tiras para ser carregada nas costas e prender equipamentos diversos.

Odre: bolsa de couro para guardar bebida (geralmente água ou vinho). Existe em vários tamanhos, mas o odre mais comum comporta 1 litro.

Pé de Cabra: barra de ferro para forçar portas e baús fechados. Abrir uma porta ou baú usando um pé de cabra oferece +4 no teste de Força. Um pé de cabra também pode ser usado em combate como uma clava.

Pederneira: uma pedra de faísca e uma placa rugosa de metal, para acender fogo. Produz faíscas quando a pedra bate no metal. Acender uma tocha ou lanterna com uma pederneira é uma ação completa.

Pena: feita a partir da pena de certas aves, para escrever.

Pergaminho: um pedaço de pele de cabra ou ovelha, preparado para escrita.

Ração de Viagem: própria para longas viagens, uma porção desta ração alimenta uma pessoa por um dia. É feita de alimentos conservados, como carne defumada, frutas secas, queijo, pão e biscoitos. Dura até uma semana se mantida seca — caso fique molhada, se estraga em 24 horas.

Saco de Dormir: composto por um colchão e uma coberta fina o bastante para ser enrolada e amarrada, é especialmente útil para aventureiros, que nunca sabem onde vão dormir...

Saco de Lona: feito de tecido resistente, pode ser fechado por uma corda trespassada na abertura. Comporta até 20 kg.

Tinta: um frasco de 30 ml de tinta fresca de cor preta. Outras cores custam o dobro do preço.

Tocha: um bastão de madeira com algum combustível na ponta (geralmente trapos embebidos em parafina). Depois de acesa, queima por uma hora, iluminando até 6m. Pode ser usada como uma arma simples leve (dano 1d4 mais 1 por fogo, crítico x2).

Peças Obra-Prima

Personagens com o talento Criar Obra-Prima podem construir armas, armaduras e kits de ferramentas de qualidade e desempenho superior. No entanto, o custo para adquirir estas peças também é mais elevado.

Armas: uma arma obra-prima é forjada apenas com as melhores ligas e temperada diversas vezes, para adquirir o equilíbrio perfeito. Graças a isso, ela fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque. Uma arma obra-prima custa 300 TO a mais que sua versão normal (por exemplo, uma espada longa obra-prima custa 315 TO). As espadas katana e wakizashi existem apenas em versões obra-prima.

Armaduras e escudos: são feitos sob medida, com os melhores materiais. Sua penalidade de armadura diminui em 1 (por exemplo, uma cota de malha obra-prima tem penalidade de armadura –2). Uma armadura ou escudo obra-prima custa 300 TO a mais que sua versão normal.

Kits de ferramentas: estes kits de artesão, disfarces, ladrão ou medicamentos incluem instrumentos perfeitos, oferecendo mais precisão em trabalhos delicados. Oferecem +2 em testes da perícia apropriada, e custam 100 TO a mais que a versão normal.

Vara de Madeira: uma haste de madeira com 3m de comprimento, geralmente usada para atingir pontos distantes. Pode ter muitas utilidades — mas é frágil demais para servir como arma.

Vestimentas

Traje da Corte: roupas de luxo, feitas sob medida e adequadas à nobreza e realeza. Inclui algumas joias.

Traje de Explorador: adequado para quem nunca sabe o que esperar. Inclui botas resistentes, calças ou saias de couro, cinto, camisa de linho e capa com capuz. São as roupas preferidas por aventureiros, oferecendo variantes para todas as classes.

Traje de Plebeu: roupas típicas de aldeão, incluem uma camisa larga e calças soltas, ou saia e vestido. Não inclui calçados — os mais pobres usam panos enrolados para proteger os pés.

Alimentação e Hospedagem

Estalagens e tavernas costumam ser os lugares onde aventureiros descansam ou fazem preparativos para suas próximas missões. Estalagens são como hospedarias, onde se pode alugar quartos para dormir e fazer refeições. Tavernas são como bares, com refeições, bebidas e às vezes espetáculos — que costumam ser realizados por bardos —, além de bons lugares para conseguir informações que ajudem em aventuras.

Bebida: uma caneca cheia da bebida mais comum no local, geralmente cerveja.

Estadia: este é o preço por noite para um quarto individual. Normalmente inclui uma cama com colchão de palha, algodão ou penas, e um baú para guardar pertences. Existem quartos mais luxuosos ou modestos, por preços maiores ou menores.

Refeição: uma refeição típica inclui pão, queijo, cozido de carne ou galinha com legumes, e um caneco de bebida.

Animais

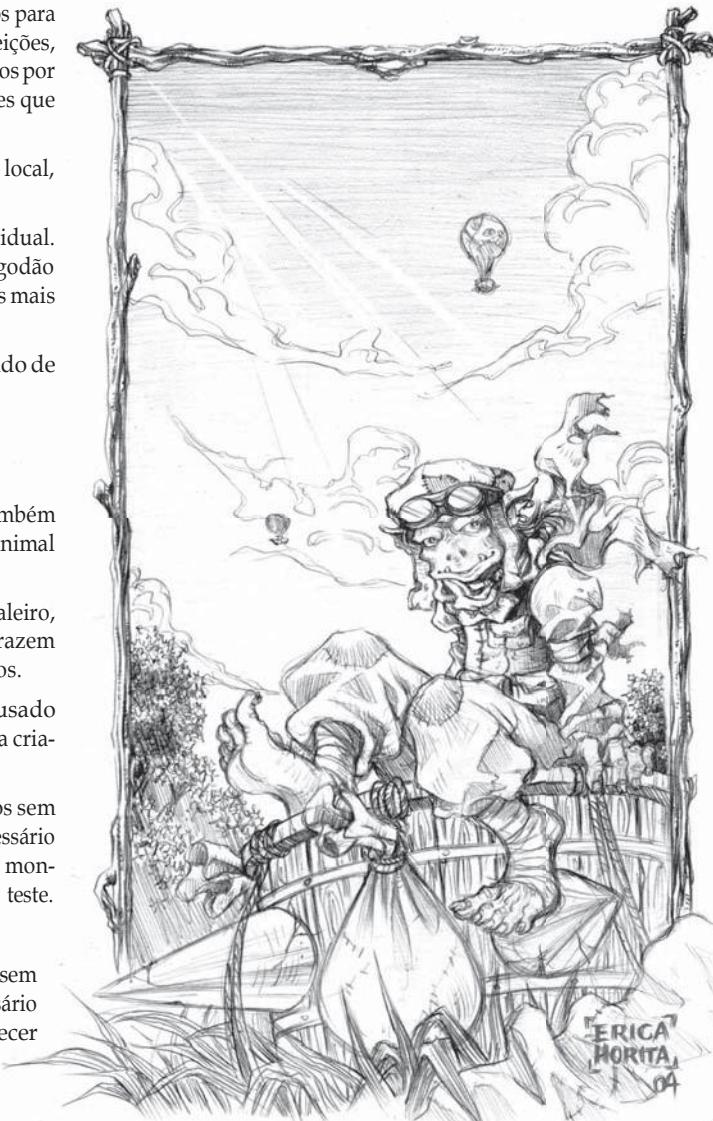
Armadura de Animal: qualquer tipo de armadura também existe em versões para animais. Custam o dobro para um animal Médio, e o quádruplo para um animal Grande.

Montarias com armadura conseguem carregar seu cavaleiro, mas nenhum peso extra. Por isso, cavaleiros normalmente trazem uma segunda montaria, que leva equipamento e mantimentos.

Cão de Guarda: este cachorro grande e leal pode ser usado como companheiro de batalha, ou como montaria para uma criatura Pequena.

Cavalo: é a montaria mais comum no Reinado. Cavalos sem treinamento em combate se assustam facilmente, sendo necessário um teste de Cavalgar (CD 20) por rodada para permanecer montado durante uma batalha. Cavalos de guerra dispensam esse teste.

Estábulo: inclui alimentação, além do estábulo em si.

Pônei: a montaria mais comum entre os halflings. Pôneis sem treinamento em combate se assustam facilmente, sendo necessário um teste de Cavalgar (CD 20) por rodada para permanecer montado durante uma batalha. Pôneis de guerra dispensam esse teste.

Sela: uma peça de couro e pelego, posicionada sobre o lombo da montaria para o cavaleiro sentar. Inclui arreios, freios e alforjes (sacos de couro para levar mantimentos de viagem).

Trobo: estas enormes aves, também chamadas de pássaros-touros, são parecidas com avestruzes com chifres, couro e cascos de búfalo. Não têm asas. Possuem poucas penas, que servem apenas como ornamentação. Muito dóceis, trobos são usados em áreas rurais como animais de carga e tração.

Veículos

Balão Goblin: feito de imensas bolsas de couro e outros tecidos remendados, com uma gôndola parecida com um grande cesto, o balão goblin é um engenho tecnológico sem igual em Arton.

Um balão goblin tem tamanho Enorme, deslocamento 9m, CA 8 (+ modificador de Destreza do baloeiro) e 80 PV. Pilotá-lo exige um teste de Ofício (baloeiro) por dia, com CD 15 (céu tranquilo), 20 (ventania ou chuva) ou 25 (tempestade). Uma falha no teste significa que o balão não consegue avançar ou avança na direção errada; uma falha por 5 ou mais significa que o balão cai.

Ao contrário do que possa parecer, quedas de balões raramente são fatais. Quando o balão começa a perder ar, flutua lentamente na direção do solo. Cada ocupante sofre 2d6 pontos de dano; um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15) reduz o dano à metade. Um balão só cai de forma perigosa após perder mais da metade de seus PV. Neste caso, os ocupantes sofrem dano normal pela altura da queda, de acordo com a altura.

Quando sofre qualquer dano, o balão começa a vazar, perdendo a mesma quantidade de dano recebida em cada rodada subsequente. Remendar um vazamento em pleno voo exige uma ação completa e um teste de Ofício (baloeiro) contra CD 15. Um teste bem-sucedido recupera 1d8 pontos de vida do balão.

Carroça: veículo de quatro rodas, aberto, normalmente usado para transportar cargas pesadas. É puxada por dois cavalos ou um trobo. Inclui os arreios necessários para controlar os animais.

Carruagem: veículo de quatro rodas, capaz de transportar até quatro pessoas em uma cabine fechada, mais dois condutores do lado de fora. É puxada por dois cavalos ou um trobo. Inclui os arreios necessários para controlar os animais.

Canoa: construída a partir de um único tronco de árvore, é a mais simples das embarcações.

Condução: inclui viagens terrestres (em carroças), marítimas (em navios) ou aéreas (balões goblins). Viajar em balões goblins é arriscado: a cada 100km há 1 chance em 20 de queda.

Veleiro: com três mastros de velas quadrangulares, é o típico navio de viagem, muito popular entre mercadores.

Regras completas para navios e combates navais são descritas no acessório *Piratas & Pistoleiros*.

Serviços

Mensageiro: inclui mensagens entregues a pé, por cavaleiros ou navios.

Magias: este é o preço para conjurar uma magia em uma situação comum. Ou seja, você vai até o conjurador, e lançar a magia não oferece nenhum risco para ele. Se você pedir ao conjurador para acompanhá-lo até uma masmorra, por exemplo, a resposta padrão é "não, obrigado".

Itens e Serviços

Item	Preço	Peso	Item	Preço	Peso
Algemas	15 TO	1kg	***Animais***		
Algibeira	1 TO	250g	Armadura de animal		
Bálsamo restaurador	25 TO	0,5kg	criatura Média	x2	x1
Corda (15m)	1 TO	5kg	criatura Grande	x4	x2
Espelho de metal	10 TO	250g	Cão de guarda	50 TO	—
Kit de artesão	30 TO	4kg	Cavalo	75 TO	—
Kit de aventureiro	10 TO	17kg	Cavalo de guerra	400 TO	—
Kit de disfarces	50 TO	4kg	Estábulo (por dia)	5 TP	—
Kit de ladrão	30 TO	0,5kg	Pônei	5 TO	—
Kit de medicamentos	50 TO	0,5kg	Pônei de guerra	30 TO	—
Instrumento musical	50 TO	1,5kg	Sela	20 TO	—
Lampião	7 TO	1kg	Trobo	10 TO	—
Mochila	2 TO	1kg			
Odre	1 TO	2kg	***Veículos***		
Pé de cabra	2 TO	2,5kg	Balão goblin	200 TO	—
Pederneira	1 TO	—	Carroça	30 TO	—
Pena	1 TP	—	Carruagem	100 TO	—
Pergaminho (folha)	2 TP	—	Canoa	50 TO	—
Ração de viagem (por dia)	5 TP	0,5kg	Condução		
Saco de dormir	1 TP	2,5kg	terrestre	3 T$ por km	
Saco de lona	1 TP	250g	marítima	1 TP por km	
Tinta (frasco)	8 TO	—	aérea	1 TO por km	
Tocha	1 TP	0,5kg	Veleiro	10.000 TO	—
Vara de madeira (3m)	2 TP	4kg			
			Serviços		
Vestimentas			Mensageiro	2 T$ por km	
Traje da corte	50 TO	2kg	Magia		
Traje de explorador	1 TO	2kg	1º nível	10 TO	
Traje de plebeu	1 TP	1kg	2º nível	30 TO	
			3º nível	50 TO	
Alimentação e hospedagem			4º nível	70 TO	
Bebida	1 TP	0,5kg	5º nível	90 TO	
Estadia (por noite)	5 TP	—			
Refeição	3 TP	1kg			

Carga

Você pode carregar, sem problemas, peso igual a três vezes seu valor de Força, em quilos (então, se tiver Força 15, pode carregar até 45kg). Acima disso, você sofre uma penalidade de –2 em testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade e Ladinagem, e seu deslocamento é reduzido em 3m.

O peso máximo que você pode carregar é igual a dez vezes sua Força, em quilos (se tiver Força 18, pode carregar até 180kg). Você ainda sofre penalidade de carga normal.

Anões ignoram penalidade de carga em seu deslocamento (mas não em perícias).

Materiais Especiais

Aço-Rubi: este metal tem a aparência de vidro avermelhado, mas é duro como aço verdadeiro. Armas forjadas com ele vencem qualquer tipo de redução de dano, mesmo aquela que normalmente não pode ser ultrapassada por nada (como a RD dos bárbaros).

Ferreiros e artesãos anões estão comercializando peças de aço-rubi através de todo o Reinado — sem jamais revelar sua verdadeira origem, seus metais componentes, ou métodos para forjá-lo. A regência de Doherimm vem sendo pressionada por outros governos para revelar a origem do precioso metal, mas os anões permanecem irredutíveis. Existe a suspeita de que eles extraem o minério necessário em uma área de Tormenta subterrânea, ainda desconhecida dos outros povos.

Por sua raridade, e também por não mostrar qualidades protetoras especiais, aço-rubi não é usado para armaduras ou escudos.

Adamante: metal extremamente raro, o adamante é encontrado apenas em meteoritos (e por isso também é chamado de "ferro-meteórico"). O adamante é escuro, fosco, e mais denso e resistente que o aço.

Armas de adamante causam dano como se fossem uma categoria de tamanho maior (por exemplo, um machado de batalha de adamante causa 2d6 pontos de dano).

Armaduras e escudos pesados de adamante fornecem redução de dano, de acordo com seu tipo: escudos e armaduras leves, RD 1; armaduras médias, RD 2, e pesadas, RD 3.

Gelo eterno: as gélidas Montanhas Uivantes produzem um tipo de gelo muito duro, e que nunca derrete. Expedições de aventureiros exploram essa região glacial perigosa, à caça do material fantástico.

Armas feitas de gelo eterno causam +1 ponto de dano por frio, enquanto armaduras e escudos pesados fornecem resistência a frio: 2 para escudos e armaduras leves, 5 para armaduras médias, e 10 para armaduras pesadas.

Madeira Tollon: o reino de Tollon produz um tipo especial de madeira negra, dura como o ferro das melhores forjas, e com propriedades mágicas. Armas de madeira — bordões, clavas, lanças, nunchakus e tacapes — e escudos leves podem ser feitos com madeira Tollon.

Armas de madeira Tollon não oferecem bônus, mas contam como armas mágicas para vencer redução de dano. Escudos leves de madeira Tollon oferecem RD 1. Não há escudos pesados ou armaduras de madeira Tollon, porque estes itens são feitos de metal.

O custo para itens adquiridos no próprio reino de Tollon cai pela metade.

Matéria vermelha: qualquer material de origem lefeu — desde suas garras e carapaças, até minérios e partes de estruturas encontradas em áreas de Tormenta — apresenta propriedades parecidas, sendo conhecido como "matéria vermelha".

Uma arma de matéria vermelha é hostil ao toque de seres naturais. Por isso, causa 1d4 pontos de dano extra contra quaisquer criaturas, exceto lefeu. Infelizmente, sempre que o usuário executa um ataque corpo-a-corpo bem-sucedido, ele próprio recebe 1 ponto de dano pela arma (membros da raça lefou não sofrem este efeito colateral).

Por sua aparência "borrada", armaduras de matéria vermelha distorcem a percepção do atacante, impondo uma chance de falha para cada golpe: 10% para escudos e armaduras leves, 20% para médias e 30% para pesadas. Lefeu e lefou ignoram esta chance de erro.

Estes itens assustadores impõem ao usuário penalidade de –2 em perícias baseadas em Carisma (exceto Intimidação).

Mitral: metal muito raro, encontrado em veios profundos e tipicamente minerado apenas por anões. O mitral é prateado e brilhante, e tem metade do peso do aço.

Armas de mitral aumentam sua margem de ameaça em 1. Por exemplo, uma espada longa de mitral tem margem de ameaça 18-20.

Armaduras de mitral são consideradas uma categoria mais leve que o normal (por exemplo, uma cota de malha de mitral é considerada uma armadura leve). Além disso, seu bônus máximo de Destreza aumenta em 2 e sua penalidade de armadura diminui em 2. Escudos de mitral não têm nenhuma penalidade de armadura.

Materiais Especiais

Item	Aço-Rubi	Adamante	Gelo Eterno	Madeira Tollon	Matéria Vermelha	Mitral
Arma*	+1.000 TO	+1.500 TO	+1.000 TO	+100 TO	+1.000 TO	+1.000 TO
Armadura leve	—	+1.500 TO	+500 TO	—	+500 TO	+1.000 TO
Armadura média	—	+3.000 TO	+1.000 TO	—	+750 TO	+2.000 TO
Armadura pesada	—	+7.000 TO	+2.000 TO	—	+1.000 TO	+4.000 TO
Escudo leve	—	—	—	+1.000 TO	+500 TO	—
Escudo pesado	—	+1.500 TO	+500 TO	—	+500 TO	+1.000 TO

*Este preço também vale para 50 flechas, virotes de besta, balas de funda ou munição de pistola ou mosquete.

Capítulo 8
Magia

Magia era uma coisa poderosa, e presente em toda parte. Perambulando mais por Vectora, encontramos uma guilda de magos de aluguel. Eram sujeitos barrigudos e prósperos, velhos e astutos — mas também jovens e ambiciosos, com ar misterioso e mente de negociantes. Flappo despejou mais ouro, um dos magos proferiu palavras arcanas, executou gestos complicados. E sumimos.

Senti o chão desvanecer sob meus pés, como se flutuando por um instante, então uma súbita falta de ar, uma tontura forte. O mundo ficou preto. Um momento depois, sentia de novo o solo sob as botas, e a claridade. Viajamos para uma cidade diferente. Por magia.

— Todos viajam assim? — eu disse, surpreso.

— Apenas os muito ricos. Ou aqueles que logo vão ficar pobres, como eu — riu Flappo.

À minha volta, uma quantidade monumental de prédios — muito maiores e mais espaçados que em Vectora. E também mais pessoas. Mas de certa forma tudo parecia pequeno, pois acima de todas as construções havia a colossal estátua de uma linda mulher.

— Bem-vindo a Valkaria, a capital do Reinado — explicou Flappo. — Aqui podemos conseguir respostas.

Andamos pelas ruas de Valkaria, até chegar a uma casa bem pequena e humilde, destoante da arquitetura arrojada local. Tinha uma pequena e discreta placa onde se lia apenas "Escola de magia". Entramos, passamos por uma espécie de secretário atrás de uma mesa. Mais uma porta. E estávamos em outro mundo. De novo.

Meu amigo explicou que entramos em outra dimensão — um plano de existência completo, embora pequeno, criado por magia poderosa. Era uma planície ensolarada, iluminada por vários sóis coloridos. Animais fantásticos de muitos tipos voavam de forma indolente. À frente, um grande templo e um conjunto de prédios menores, com gente apressada entrando e saindo. Todos carregando livros, pergaminhos, bolas de cristal. Acompanhados por criados mortos-vivos, corujas falantes ou seres feitos de pura magia. Membros de todas as raças estavam ali, e muitos seres que desafiavam classificação.

Meu espanto mudo era sempre um convite a novas explicações de Flappo:

– Academia Arcana. O maior centro de aprendizado mágico em Arton. Fonte de informação para aventureiros desesperados desde sempre.

Entramos no campus da Academia, onde fomos recebidos por construtos mágicos que deram boas-vindas. Estudantes e professores nos dirigiam olhares ligeiros, mas éramos talvez as pessoas menos notáveis à vista. A Academia, Flappo não perdeu tempo em explicar, era domínio de Talude — um dos maiores magos de Arton — e devotada a Wynna, a Deusa da Magia. Com boas intenções e saudável respeito à deusa, poderíamos conseguir respostas.

Flappo usou sua língua rápida em funcionários, alunos e professores. Conseguiu que fôssemos atendidos por uma belíssima professora, em seu próprio gabinete. Uma mulher exuberante, de riso e espírito leves, conhecida — merecidamente — como Lady Esplenda.

— Estou sendo caçado por alguém chamado Gideon — eu disse, após cumprimentos e apresentações. — E não tenho memória.

Lady Esplenda pousou os dedos no rosto delicado e pensativo. Fazia parecer que minhas palavras traziam algum assunto curioso e fascinante.

— Como podemos descobrir a verdade? — ela disse imagino que para si mesma. — Posso enfeitiçá-lo, para que lembre daquilo que já deve saber. Posso tentar uma adivinhação, vidência ou profecia. Podemos perguntar a algum demônio, gênio ou extraplanar. Muitas escolhas. Mas qual será a mais interessante?

Flappo assistia com um sorriso bobo no rosto. Parecia fascinado não só pela beleza da estudiosa, mas também por seu jeito.

— Perdão, senhora, mas eu preferia o meio mais rápido e eficaz — eu disse.

Lady Esplenda mostrou uma expressão de enfado.

— Se quer eficácia, garotinho, procure um golem. Sou uma feiticeira. Para mim, resolver problemas não vale a pena, se não for divertido!

Flappo riu, maravilhado.

— Sim... — ela estreitou os olhos para mim. — O mais interessante é arrancar a informação de você. Assim, pode descobrir mais sobre si mesmo.

Abri a boca para objetar, mas então fui pego em seus olhos. Afundei naqueles lagos profundos e coloridos, perdido, incapaz de resistir. Esqueci de mim mesmo. Fui hipnotizado. E que sensação deliciosa...

— O que vê, meu jovem? — disse a feiticeira.

Eu via uma torre em uma planície escura, sem vegetação, cercada de chão seco e rachado. Via manchas de sangue e aldeias queimando. Via inocentes implorando, heróis jurando vingança.

Via um homem de armadura. Um elmo negro com longos chifres cobrindo seu rosto. E soube, no mesmo instante, tratar-se de alguém violento e cruel.

Eu via Gideon.

• • • • • • • • • • •

Em Arton, numerosos heróis, vilões e monstros são capazes de usar magia. Uma magia, quando conjurada, produz um efeito qualquer — desde disparar um raio até levitar objetos, tornar pessoas amigáveis, criar uma escuridão impenetrável ou curar ferimentos.

Tipos e Níveis de Magias

Embora a magia consiga produzir os mais diversos efeitos, ela provém de apenas duas fontes: arcana e divina.

Magia arcana. A magia arcana manipula diretamente as energias mágicas do mundo, permitindo ao conjurador violar as leis naturais e alterar a realidade. Este tipo de mágica é dominado através de treino, estudo ou aptidão natural. Seus efeitos costumam ser mais impressionantes, destruidores e fantásticos — como produzir relâmpagos, metamorfosear criaturas, transportar por longas distâncias e criar imagens ilusórias.

Magia divina. A magia divina provém de uma causa ou entidade espiritual poderosa — normalmente um dos grandes deuses. Através de devoção e obediência a essa divindade, um conjurador recebe poder mágico em troca. A magia divina quase sempre envolve proteção e cura.

Nível de magia. Magias arcanas e divinas são também divididas em níveis, de 0 ao 9. Note que o nível *da magia* é diferente do nível *do personagem;* ser um mago de 5º nível *não* significa que você consiga lançar magias de 5º nível.

Quanto maior o nível da magia, mais poderosa ela é. Magias de nível 0 são simples truques (arcanas) ou preces (divinas), como fazer uma moeda desaparecer ou iluminar a ponta de uma varinha. Magias de 9º nível estão entre os maiores poderes disponíveis para mortais, capazes de invocar chuvas de meteoros, parar o tempo e até realizar desejos!

Classes conjuradoras. Personagens capazes de lançar magias são chamados "conjuradores".

Sua classe diz que tipo de magia você pode lançar. Feiticeiros e magos lançam magias arcanas, clérigos e druidas lançam magias divinas. Paladinos e rangers, conforme suas habilidades de classe escolhidas, também podem lançar magias divinas. Bardos são um caso especial — podem lançar magias arcanas e divinas.

Limite de nível de magias. Seu nível de classe determina a magia mais poderosa que você consegue lançar. Um mago de 5º nível pode lançar magias arcanas de até 3º nível, enquanto que um clérigo de 13º nível pode lançar magias divinas de até 7º nível.

Verifique o trecho "Tipo e Níveis de Magia" em cada classe, e também a coluna "magias" na tabela de cada classe.

Talentos metamágicos. Perceba que, quando você aplica um talento metamágico a uma magia, seu custo aumenta, mas seu nível *não.*

Um mago de 5º nível pode lançar magias de até 3º nível. Ele pode lançar uma *bola de fogo* (magia de 3º nível) normal, e também uma *bola de fogo* ampliada (pelo talento Ampliar Magia, gastando +3 PM). Embora o custo da *bola de fogo* aumente para 6 PM, ela continua sendo uma magia de 3º nível — ainda dentro das capacidades do mago, portanto.

Habilidade-Chave

A magia é intensa em Arton, e pode ser dominada de várias formas. Ela pode ser arte, ciência ou religião. Por isso, está ligada a um dos três atributos mentais dos seres vivos.

Inteligência. É a habilidade-chave dos magos. Eles seguem métodos e fórmulas antigas, herméticas, registradas em livros e pergaminhos. Para os magos, magia é ciência.

Sabedoria. A habilidade-chave dos clérigos, druidas, paladinos e rangers. É a magia espiritual, baseada no contato com os deuses e percepção da natureza. Para eles, magia é religião.

Carisma. Habilidade-chave dos bardos e feiticeiros. Eles invocam seu próprio poder interior, alimentando feitiços com autoconfiança e força de personalidade. Para eles, magia é arte.

O modificador de habilidade-chave é extremamente importante para um conjurador. Ele afeta seu número de magias conhecidas, pontos de magia e a dificuldade de seus alvos para resistir às suas magias, entre outras coisas. Quanto maior o modificador, mais poderoso você será.

Você deve ter, no mínimo, um valor 10 (modificador +0) em sua habilidade-chave para ser um conjurador.

Magias Conhecidas

Conjuradores iniciantes conhecem apenas um pequeno número de magias, então aprendem mais conforme avançam de nível.

Magias iniciais. Quase todos os conjuradores (exceto paladinos e rangers) começam conhecendo 4 magias de nível 0, e também magias de 1º nível em número igual a 1 + seu modificador de habilidade-chave. Magos levam ligeira vantagem: sabem 3 magias de 1º nível + seu modificador de Inteligência.

Magias por nível. Após o 1º nível (ou após o 5º nível, para paladinos e rangers), todo conjurador aprende uma nova magia quando avança de nível. Aqui os magos também são um pouco melhores: eles aprendem 2 novas magias por nível.

Conhecimento Mágico. Qualquer personagem pode escolher o talento Conhecimento Mágico para ganhar mais duas magias conhecidas.

Um personagem só pode aprender magias que consiga lançar — mesmo que ele receba essa capacidade no mesmo nível em que aprende a nova magia. Se um feiticeiro acaba de chegar ao 9º nível, ele já pode conjurar magias de 5º nível. Ele tem direito a aprender uma nova magia de qualquer nível de consiga lançar. Então, sua nova magia conhecida pode ser de nível 0 a 5, à sua escolha.

Pontos de Magia

Os pontos de magia medem o poder mágico do conjurador. Bardos e feiticeiros usam seus PM para lançar suas magias; clérigos, druidas, magos, paladinos e rangers usam PM para prepará-las. Sua classe e nível dizem a quantidade de PM que você tem.

Lançar ou preparar uma magia custa 1 PM por nível da magia — lançar ou preparar uma magia de 3º nível, por exemplo, custa 3 PM. Magias de nível 0 não custam nada, podem ser lançadas à vontade por qualquer conjurador.

Bardo. No 1º nível o bardo tem 1 PM + seu modificador de Carisma. Cada vez que avança de nível, recebe +2 PM.

Clérigo, Druida. No 1º nível o clérigo e o druida têm 1 PM + seu modificador de Sabedoria. Cada vez que avançam de nível, recebem +3 PM.

Feiticeiro. No 1º nível o feiticeiro tem 3 PM + seu modificador de Carisma; de todas, esta é a classe com mais poder mágico bruto. Cada vez que avança de nível, recebe +3 PM.

Mago. No 1º nível o mago tem 1 PM + seu modificador de Inteligência. Cada vez que avança de nível, recebe +3 PM.

Paladino, Ranger. No 5º nível o paladino e o ranger (caso escolham esta habilidade) têm 1 PM + modificador de Sabedoria. Cada vez que avançam de nível, recebem +1 PM.

Poder Mágico. Qualquer personagem pode escolher o talento Poder Mágico para ganhar mais pontos de magia.

Recuperando pontos de magia. Um conjurador recupera todos os seus pontos de magia após descansar por oito horas — mas apenas uma vez por dia. Uma interrupção ligeira no descanso (acordar para verificar um ruído, responder uma pergunta, comer qualquer coisa, ir ao banheiro...) não é problema. No entanto, uma interrupção mais urgente (qualquer situação de perigo) ou prolongada (mais de meia hora) impede você de recuperar PM.

Preparar ou Lançar Magias

Todos os conjuradores usam pontos de magia. Eles servem como medida para dizer quantas magias alguém consegue lançar, antes de recuperar-se com descanso ou preparo.

Magias preparadas. Magos precisam para cada magia que conjuram. Clérigos, druidas, paladinos e rangers rezam por magias específicas. Em ambos os casos, os conjuradores escolhem com antecedência as magias que vão querer disponíveis durante o dia.

Essa preparação exige uma hora. Nesse período o conjurador gasta todos os pontos de magia disponíveis; ele não pode "guardar" PM para mais tarde.

Um druida de 4º nível com 13 PM, por exemplo, pode orar a Allihanna para preparar 4 *curar ferimentos leves*, 1 *névoa obscurecente*, 2 *pedra encantada* (7 magias de 1º nível, custo total de 7 PM), 2 *esfera flamejante* e 1 *pele de árvore* (3 magias de 2º nível, total de 6 PM).

Uma vez preparadas, as magias estão prontas para ser lançadas. Qualquer magia que não tenha sido lançada pode ser mantida, ou então trocada, durante a preparação seguinte.

Magias espontâneas. Bardos e feiticeiros não precisam preparar suas magias. Eles podem lançar qualquer magia que conheçam, e gastam seus PM apenas no momento do uso — seu único limite é a quantidade de PM disponíveis. Um bardo de 7º nível com 16 PM, por exemplo, pode lançar 16 magias de 1º nível, 4 magias de 4º nível ou qualquer outra combinação.

Ou seja: clérigos, druidas, magos, paladinos e rangers usam seus PM para preparar suas magias, e uma vez que as tenham preparado, podem lançá-las. Bardos e feiticeiros não precisam preparar suas magias, e gastam seus PM para lançá-las diretamente.

Condições para Lançar uma Magia

Lançar uma magia envolve pronunciar palavras mágicas e gesticular com pelo menos uma mão. Por isso, um conjurador amordaçado, ou com as mãos amarradas, não pode lançar magias.

Conjurar uma magia também exige calma e concentração. Por isso, um conjurador em situação difícil deve ser bem-sucedido em teste de Vontade. Se o conjurador falha no teste, a magia é perdida, mas os PM são gastos mesmo assim.

• **Ser ferido durante a execução da magia: CD 10 + dano sofrido + nível da magia.** Para magias que exigem uma ação padrão ou menos, o conjurador só pode ser ferido durante a execução quando o dano acontece na mesma iniciativa, quando é atacado como uma reação (ou um ataque de oportunidade; veja no Capítulo 9: Combate) ou quando está sofrendo algum tipo de dano contínuo (por fogo ou ácido, por exemplo).

• **Movimento vigoroso ou condição climática ruim: CD 15 + nível da magia.** Exemplos típicos incluem estar montado a galope, preso em uma armadilha (mas ainda capaz de mover uma mão), ou em meio a uma tempestade.

• **Movimento violento ou condição climática terrível: CD 20 + nível da magia.** Exemplos típicos incluem estar em uma carroça desgovernada, ser agarrado pela perna e sacudido por um gigante, ou estar em meio a um terremoto.

A concentração exigida para lançar uma magia impede que o conjurador se defenda. Por isso, um personagem que lança uma magia fica desprevenido até o início de seu próximo turno. Por fim, lançar uma magia é um ato chamativo, visível para aqueles ao redor.

Talentos. Magia Silenciosa e Magia sem Gestos permitem, respectivamente, lançar magias sem precisar falar ou mover uma mão. Magias em Combate evita que um conjurador fique desprevenido ao lançar uma magia.

Acumulando efeitos de magias

Magias que fornecem bônus para características não se acumulam. Por exemplo, um personagem sob efeito de *força do touro* e *força dos justos* recebe apenas +4 na Força, não +8. Da mesma forma, um personagem sob efeito de *escudo arcano* e *sexto sentido* recebe apenas +8 na CA (o maior entre os dois), não +12.

Anulando Magias

Você pode anular uma magia conjurada por outra pessoa, fazendo uma contramágica.

Para isso, use a ação preparar (veja "Tipos de Ações" no Capítulo 9: Combate) para agir no exato momento em que o adversário lança uma magia. Nesse instante, você deve lançar uma magia que possa anular a magia original.

Normalmente, uma magia só pode ser anulada por outra idêntica — se um inimigo lança *bola de fogo*, você deve lançar outra *bola de fogo* para anulá-la. Mas algumas magias específicas também podem anular outras, criando um efeito oposto: *acelerar* anula *lentidão*, *luz do dia* anula *escuridão*, e *curar ferimentos leves* anula *infligir ferimentos leves* (e vice-versa). Em caso de dúvida, cabe ao mestre julgar se uma magia anula outra. Como regra geral, uma magia nunca pode anular outra de nível superior.

Dissipar magia é um caso especial — ela pode ser usada para anular *qualquer* magia, mas você deve fazer um teste oposto de Vontade contra quem lança a magia original. Se você vencer, seu *dissipar magia* funciona como uma contramágica.

Tanto a magia anulada quanto a magia usada como contramágica se dissipam automaticamente, sem efeito algum.

Descritores

Estas são palavras-chave que indicam um efeito da magia, e sua relação com outros efeitos. Por exemplo, resistência a fogo se aplica a magias com o descritor fogo; um bônus nos testes de resistência contra medo se aplica a magias com o descritor medo, e assim por diante.

Abjuração. São magias de proteção, que anulam outras magias ou que expulsam criaturas invocadas de volta para seus planos de existência nativos.

Ácido, água, ar, eletricidade, essência, fogo, frio, sônico, terra. São magias que manipulam ou criam uma dessas energias. "Essência" é energia mágica pura, usada em magias como *mísseis mágicos* e *muralha de energia*.

Adivinhação. São magias de detecção, ou que vasculham passado ou futuro. Algumas magias de adivinhação, como *vidência*, criam um sensor mágico por onde o conjurador pode ver e ouvir. Uma criatura observada por um sensor mágico pode fazer um teste de Intuição (CD 20) para perceber que está sendo observada, mesmo sem saber exatamente como.

Bem, mal, ordem, caos. São magias relacionadas a estas forças primordiais do universo.

Cura. Magias que canalizam energia positiva, curando criaturas vivas ou causando dano a mortos-vivos.

Encantamento. Magias que afetam a mente. Não afetam criaturas com Int 0, como alguns mortos-vivos e construtos.

Escuridão, luz. Magias que criam escuridão ou luz. Qualquer magia de escuridão pode anular uma magia de luz de nível igual ou menor, e vice-versa.

Ilusão. Estas magias fazem outros perceberem algo que não existe, ou ignorarem algo real. Assim como encantamentos, ilusões também não afetam criaturas sem mente.

Criaturas que interagem com uma ilusão (examinando de perto ou tocando-a; apenas observá-la de longe não é suficiente) têm direito um teste de Intuição para perceber que não é real.

Algumas magias com este descritor, como *conjuração de sombras*, criam ilusões semi-reais. A parte real dessas magias pode afetar até criaturas sem mente. Veja a descrição de cada magia para mais detalhes.

Invocação. São magias que transportam matéria. Esse transporte é realizado através do Plano Astral, um espaço extra-dimensional que existe entre todos os planos; por isso, qualquer efeito que bloqueia viagens astrais também impede invocações.

Criaturas invocadas, quando mortas, desaparecem e são devolvidas a seus planos nativos.

Medo. Magias que assustam seus alvos. Criaturas imunes a encantamento são imunes a medo. Certas habilidades (como a aura de coragem de um paladino) fornecem bônus contra medo.

Necromancia. Magias que canalizam energia negativa. Drenam a força vital de criaturas vivas e criam mortos-vivos.

tr **Tempo.** São magias que aceleram, retardam ou, em casos ex- emos, até mesmo param o fluxo natural do tempo.

Transmutação. São magias que alteram as propriedades físicas de uma criatura ou objeto.

Tempo de Execução

Este é o tempo que o conjurador leva para lançar a magia. Quase todas as magias exigem uma ação padrão para conjurar, mas algumas podem ser mais rápidas ou lentas.

Para magias com tempo de execução de uma ação livre, apenas uma pode ser lançada por rodada.

Quando uma magia exige uma rodada ou mais, o conjurador gasta uma ação completa por rodada durante todo o tempo de execução. Se ele sofrer dano durante esse tempo, deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + dano sofrido + nível da magia); se falhar, a magia é perdida (mas os PM são gastos mesmo assim).

Alcance

Indica quão longe do conjurador a magia pode ter efeito — a distância máxima a partir do conjurador que a magia pode atingir, e a distância máxima que o conjurador pode designar como ponto de origem da magia. Caso qualquer parte da área da magia esteja além desse alcance máximo, essa área não será afetada.

Pessoal. A magia afeta somente o conjurador.

Toque. O conjurador precisa tocar a criatura ou objeto para afetá-lo. Após a execução da magia, o conjurador deve tocar o alvo, mas não gasta uma ação para isso (tocar o alvo faz parte da ação da magia). Tocar a si mesmo ou um alvo voluntário não exige testes. Tocar um inimigo exige um ataque de toque desarmado.

Alcance em metros. A magia alcança esta distância, a partir do conjurador.

Ilimitado. A magia alcança qualquer ponto dentro do mesmo plano de existência.

Magia e Armaduras

Usuários de magia arcana sofrem restrições ao usar armaduras: há uma chance de que a magia falhe (veja a perícia Identificar Magia). Essa norma existe por equilíbrio de jogo (magia é algo poderoso demais para ser combinado com armaduras) e por fidelidade ao gênero (magos clássicos da fantasia medieval usam mantos e robes, não armaduras).

Em Sistema D20 padrão essa regra também existe, mas a chance de que a magia falhe depende apenas do tipo de armadura sendo usada, sem levar em conta a habilidade do mago. Caso prefira assim, use a regra abaixo.

Chance de Falha de Magia Arcana

Magia arcana e armaduras não combinam. Armaduras e escudos de qualquer tipo, mesmo as mais leves, interferem com os gestos delicados necessários para lançar um feitiço.

Sempre que um conjurador arcano está vestindo armadura (não importa se tem o talento Usar Armadura necessário ou não), há chance de que uma magia arcana falhe.

Essa chance depende do tipo de armadura utilizado:

5%	Armadura acolchoada, escudo leve.
10%	Corselete de couro.
15%	Armadura celestial*, couro batido, escudo pesado.
20%	Camisa de cota de malha, cota de malha élfica*, gibão de peles.
25%	Brunea, couraça.
30%	Cota de malha.
35%	Loriga segmentada, armadura completa.
40%	Meia armadura, cota de talas.

*Veja em "Itens Mágicos"

Quando tenta lançar uma magia arcana usando armadura, o conjurador deve antes rolar a chance de falha. Com um resultado igual ou menor, a magia falha (mas os PM são gastos mesmo assim).

Esta limitação vale apenas para magias arcanas; magias divinas podem ser lançadas sem restrições, mesmo quando o conjurador usa armadura ou escudo. De fato, clérigos são conjuradores conhecidos por usar armaduras em batalha.

Bardos podem conjurar magias arcanas em armaduras leves, sem chance de falha.

Efeito

Algumas magias atingem um ou mais alvos. Outras afetam uma área (e todos dentro dela). E outras criam ou invocam coisas, em vez de afetar aquelas já existentes.

Alvo. A magia tem um ou mais alvos, que podem ser criaturas ou objetos. O conjurador lança a magia diretamente contra os alvos, como explicado em sua descrição. O conjurador deve ser capaz de ver ou tocar o alvo.

Uma magia lançada sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente. Ou seja, *tranca arcana* não produz nenhum efeito se lançada sobre algo que não seja uma porta, baú ou algo semelhante.

Área. A magia afeta uma área. O conjurador decide o ponto a partir do qual a magia tem início, mas não pode controlar quais criaturas ou objetos serão afetados — qualquer coisa dentro da área estará sujeita aos efeitos. Algumas vezes essas magias determinam áreas mais restritas, mas em geral se enquadram em uma das categorias a seguir:

• *Cilindro, cone, esfera ou linha:* várias magias que afetam uma área têm um formato específico. Um cone surge à frente do conjurador e avança na direção escolhida, ficando maior conforme se distancia. No final, um cone tem largura igual ao alcance (então, *detectar magia* resulta em um cone com 9m de comprimento e 9m de largura no final). Uma linha surge à frente do conjurador e avança reta até o fim do alcance, ou até ser interrompida por uma barreira capaz de bloqueá-la. Uma linha tem 1,5m de largura, e afeta todas as criaturas nos quadrados que atravessar.

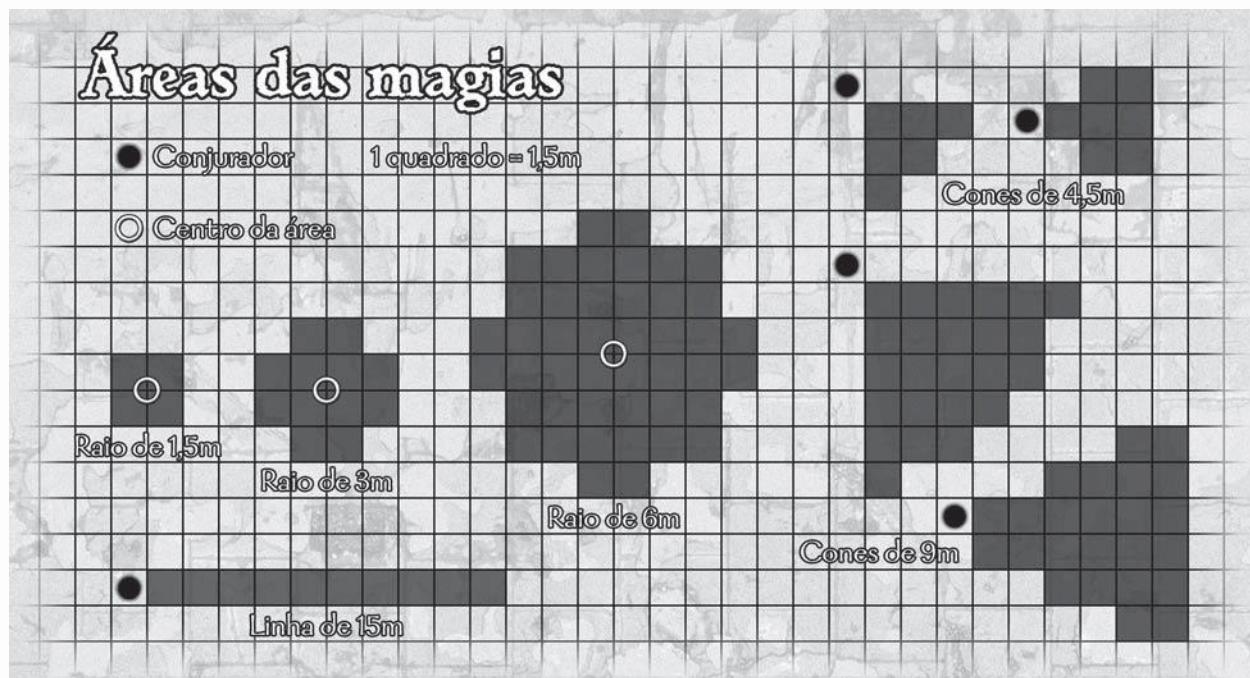
• *Explosão:* o conjurador escolhe apenas o ponto de origem da magia, a partir de onde ela explode, afetando tudo na área. Uma explosão não pode contornar obstáculos como curvas ou esquinas.

• *Dispersão:* como a explosão, mas também é capaz de contornar obstáculos.

• *Emanação:* como a explosão, mas o efeito continua emanando a partir do ponto de origem enquanto a magia durar.

• *Raio:* a magia cria um raio, que o conjurador dispara fazendo um ataque de toque à distância. Neste caso, a duração da magia é para o efeito do raio, não para o próprio raio.

• *Outros:* algumas magias podem ter áreas específicas, explicadas em sua descrição.

Efeito. Algumas magias criam ou invocam coisas. O conjurador decide o local onde essas coisas vão aparecer, e deve ter uma linha de efeito até esse local (veja a seguir). Depois de criado ou invocado, o efeito pode mover-se para fora da linha de efeito. Por exemplo, você não pode invocar um monstro dentro de uma sala fechada, cujo interior não possa ver. Mas, uma vez invocado, o monstro pode entrar na sala — mesmo que você ainda não consiga ver seu interior.

Linha de Efeito. É um caminho direto e sem obstruções até onde a magia pode ter efeito. Um conjurador deve ter uma linha de efeito para qualquer alvo ou área que queira afetar, ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Qualquer barreira sólida, visível ou não, anula a linha de efeito.

Redirecionando Efeitos. Algumas magias permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após lançar a magia. Quando possível, redirecionar uma magia é uma ação padrão.

Magias e Bônus de Dano. Quando lança uma magia que causa uma quantidade variável de dano (como 2d6), esse dano recebe um bônus igual a metade do nível o conjurador. Por exemplo, um mago de 6º nível lançando uma *bola de fogo* causa 6d6+3 pontos de dano (6d6 pela magia, +3 por metade de seu nível). Você não recebe este bônus quando o dano da magia é fixo, sem rolagens (por exemplo, 100 pontos de dano por *doença plena*).

Duração

A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas ou outra unidade. Quando esse tempo se esvai, a energia mágica se dissipa e a magia acaba.

Instantânea. A energia mágica de uma magia instantânea aparece e se dissipa no momento em que ela é lançada, mas suas consequências podem durar mais tempo. Uma magia de *curar ferimentos* age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados.

Concentração. A magia dura enquanto o conjurador se concentra nela, possivelmente até uma duração máxima especificada. O conjurador deve gastar uma ação padrão por rodada em que deseja manter a magia. Se o conjurador sofrer dano, deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + dano sofrido + nível da magia); se falhar, sua concentração é quebrada e a magia acaba.

Permanente. A magia fica ativa indefinidamente. Uma magia permanente ainda pode ser dissipada.

Alvos, Efeitos e Áreas. Caso a magia afete diretamente criaturas, seus efeitos acompanham o alvo pela duração da magia. Se a magia cria um efeito, este permanece pela duração da magia. O efeito poderá se mover ou permanecer imóvel. Esses efeitos podem ser destruídos antes que sua duração termine. Se a magia afeta uma área, seus efeitos permanecem naquela área pela duração da magia. Criaturas se tornam alvos da magia quando entram em sua área de efeito, deixando de sê-lo quando saem.

Descarregar. Algumas magias, como *boca encantada*, duram até que sejam ativadas ou descarregadas. A magia permanece "guardada" em seu lugar até que determinado evento aconteça (quando a magia é então ativada), ou até que sua duração máxima transcorra (quando então ela se dissipa, sem qualquer efeito).

(D). Se a duração termina com um "(D)" (de "dissipável"), o conjurador pode dissipá-la quando quiser. Ele deve estar dentro do alcance da magia para poder dissipá-la. Dissipar uma magia é uma ação padrão. Uma magia que depende de concentração pode ser dissipada instantaneamente, sem precisar gastar uma ação (pois o conjurador pode apenas parar de se concentrar para dissipá-la).

Testes de Resistência

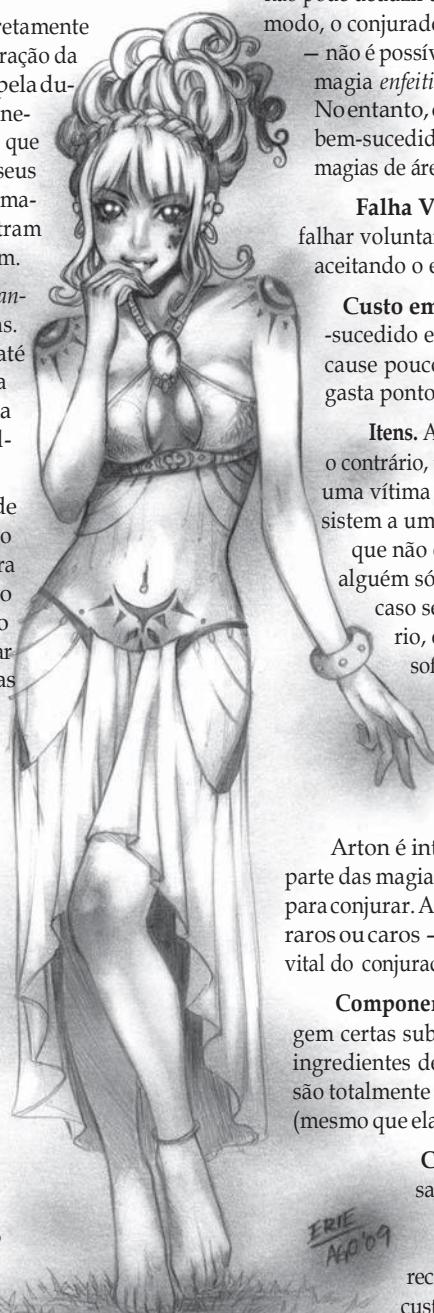
A maioria das magias nocivas permite que a criatura afetada faça um teste de resistência para evitar seu efeito (como *imobilizar pessoa*), ou parte dele (como *mãos flamejantes*). O tipo de teste, e a maneira como ele altera o efeito, aparecem na descrição da magia.

Anula. A magia não surte nenhum efeito sobre um alvo bem-sucedido no teste de resistência.

Parcial. O efeito da magia é menor sobre um alvo bem-sucedido no teste de resistência.

Metade. O dano causado pela magia é reduzido à metade sobre um alvo bem-sucedido no teste de resistência.

Nenhum. Nenhum teste de resistência é permitido.

(Objeto). A magia pode ser lançada sobre objetos, mas estes só fazem testes de resistência caso sejam de natureza mágica, ou caso estejam sendo usados ou segurados por alguém resistindo à magia. Nesse caso, o objeto faz seu teste com o mesmo bônus do portador.

Classe de Dificuldade. Um teste de resistência contra uma magia tem CD 10 + nível da magia + o modificador da habilidade-chave do conjurador (Inteligência, Sabedoria ou Carisma). Então, a CD do teste de Reflexos de um *relâmpago* (3º nível) lançado por um feiticeiro com Carisma 18 (+4) é 17.

Sucesso em Testes de Resistência. Uma criatura bem-sucedida em seu teste sente um tipo de força hostil ou formigamento, mas não pode deduzir a natureza exata do ataque. Do mesmo modo, o conjurador também sente que a magia falhou — não é possível fingir ter sido enfeitiçado por uma magia *enfeitiçar pessoa*, pois o conjurador saberá. No entanto, o conjurador não sabe se um alvo foi bem-sucedido em um teste de resistência contra magias de área ou efeito.

Falha Voluntária. Qualquer criatura pode falhar voluntariamente em um teste de resistência, aceitando o efeito da magia.

Custo em PM. Mesmo que o alvo seja bem-sucedido em seu teste de resistência, e a magia cause pouco ou nenhum efeito, ainda assim ela gasta pontos de magia.

Itens. A menos que a descrição da magia diga o contrário, todos os itens carregados e usados por uma vítima (roupas, armas, equipamentos...) resistem a um ataque mágico sem danos. Um item que não esteja sendo carregado ou usado por alguém só tem direito a um teste de resistência caso seja de natureza mágica. Caso contrário, ele falha automaticamente no testes e sofre o efeito apropriado.

Ingredientes Especiais

Arton é intenso em magia ambiente. A maior parte das magias não demanda ingredientes exóticos para conjurar. Algumas, no entanto, exigem materiais raros ou caros — ou até consomem parte da energia vital do conjurador.

Componente Material. Algumas magias exigem certas substâncias para serem lançadas. Esses ingredientes devem estar na mão do conjurador, e são totalmente consumidos pelas energias da magia (mesmo que ela falhe).

Custo em XP. Algumas magias poderosas possuem um custo em XP, que deve ser pago pelo conjurador quando a magia é lançada. Nenhuma magia pode recuperar os XP gastos dessa maneira. O custo em XP deve ser pago mesmo que a magia falhe ou seja anulada.

Lista de Magias

A seguir estão listas de magias separadas por tipo (arcana e divina), nível, descritor e ordem alfabética.

Magias Arcanas

Magias de Nível 0 (Truques)

Abjur **Resistência:** fornece +1 nos testes de resistência.
Ácido **Raio de ácido:** causa 1d3 pontos de dano, mais 1 na rodada seguinte.
Adiv **Detectar magia:** detecta a presença, quantidade e intensidade de auras mágicas na área.
Detectar venenos: determina se uma criatura ou objeto é venenoso ou está envenenado.
Intuir direção: +4 em Sobrevivência para se localizar.
Ler magias: decifre inscrições mágicas.
Ar **Apavorante gás de Luigi:** alvo expele gases fétidos e barulhentos.
Encan **Pasmar:** alvo fica pasmo por uma rodada.
Fogo **Raio de fogo:** causa 1d4 pontos de dano.
Frio **Raio de frio:** causa 1d3 pontos de dano, e impõe –1 nos ataques na rodada seguinte.
Ilusão **Som fantasma:** cria som ilusório.
Luz **Brilho:** alvo fica ofuscado (–1 nos ataques).
Globos de luz: cria quatro esferas de luz; cada uma ilumina tanto quanto uma tocha.
Luz: objeto brilha como tocha.
Necro **Romper morto-vivo:** causa 1d6 pontos de dano em um morto-vivo.
Toque da fadiga: alvo fica fatigado.
Terra **Flor perene:** flor nasce na cabeça do alvo.
Trans **Abrir/fechar:** abre ou fecha um objeto pequeno.
Consertar: repara pequenas falhas em objetos mundanos.
Mãos mágicas: move um objeto à distância.
Marca arcana: inscreve sua runa pessoal sobre um objeto.
Mensagem: troque mensagens telepáticas com um alvo.
Prestidigitação: gera diversos efeitos menores.

Magias de 1º Nível

Abjur **Alarme:** avisa quando alguém invadir uma área protegida.
Armadura arcana: você recebe +4 na CA.
Cerrar portas: tranca magicamente uma porta, portão ou janela.
Escudo arcano: você recebe +4 na CA e se torna imune a mísseis mágicos.
Proteção contra o mal/bem/caos/ordem: fornece +2 na CA e nos testes de resistência contra criaturas da tendência escolhida.
Suportar elementos: protege o alvo de temperaturas extremas.
Adiv **Ataque certeiro:** você recebe +20 na próxima jogada de ataque.
Compreender idiomas: você entende qualquer coisa escrita ou falada.
Detectar mortos-vivos: detecta a presença, quantidade e poder de mortos-vivos na área.
Detectar portas secretas: detecta portas e salas escondidas.
Identificação: determina habilidades de um item mágico.
Água **Área escorregadia:** criaturas na área podem cair no chão.
Chuva quente: produz água quente para se banhar, não para beber.
Ar **Névoa obscurecente:** névoa obscurece toda a visão.
Eletri **Toque chocante:** causa 2d8 pontos de dano.
Encan **Enfeitiçar pessoa:** alvo se torna prestativo em relação a você.
Gagueira de Raviollius: alvo não consegue falar corretamente, sofrendo –4 de testes baseados em Carisma.
Hipnotismo: deixa alvos imóveis e melhora a atitude deles em relação a você.
Sono: criaturas na área totalizando 2d4 níveis adormecem.
Essen **Disco flutuante:** disco de energia flutua e carrega até 100kg de carga.
Mísseis mágicos: dispara duas esferas de energia que causa, cada uma, 1d4+1 pontos de dano.
Fogo **Mãos flamejantes:** cone causa 2d6 pontos de dano.
Ilusão **Aura mágica:** faz um objeto mundano parecer mágico ou vice-versa.
Disfarce ilusório: você recebe +10 em testes de Enganação para disfarce.
Imagem silenciosa: cria uma ilusão visual, como uma miragem.
Leque cromático: criaturas na área ficam inconscientes, atordoadas ou cegas, de acordo com seu nível.
Ventriloquismo: projeta sua voz de outro lugar.
Invoc **Invocar monstro I:** invoca um monstro Pequeno sob seu comando.
Montaria arcana: invoca um cavalo ou pônei para servir como montaria (mas não para lutar).
Servo invisível: criatura invisível realiza tarefas para você.
Necro **Causar medo:** criatura de até 4º nível fica apavorada.
Raio do enfraquecimento: impõe –2 nas jogadas de ataque e dano.
Toque macabro: alvo sofre 1d6 pontos de dano e –1 nas jogadas.
Trans **Animar corda:** anima uma corda, que pode se enrolar, fazer um laço ou dar um nó.
Apagar: apaga texto mundano ou mágico.
Arma mágica: arma recebe +1 nos ataques e danos.
Aumentar pessoa: um humanoide aumenta uma categoria de tamanho.
Queda suave: alvo cai lentamente.
Recuo acelerado: seu deslocamento aumenta em 9m.
Reduzir pessoa: diminui a altura do alvo pela metade.
Salto: alvo recebe +30 nos testes de Atletismo para saltar.

Magias de 2º Nível

Abjur **Obscurecer objeto:** esconde um item de efeitos de adivinhação.
Proteção contra flechas: fornece redução de dano 10 contra armas de ataque à distância.
Resistência a energia: fornece resistência 10 contra um tipo de energia à sua escolha.
Tranca arcana: tranca um item que possa ser aberto ou fechado.
Ácido **Flecha ácida:** flecha mágica causa 2d4 pontos de dano, mais 2d4 nos próximos dois turnos.

Adiv **Detectar pensamentos:** detecta pensamentos superficiais na área.
Localizar objeto: determina em que direção está um objeto à sua escolha.
Ver o invisível: você enxerga criaturas e objetos invisíveis.

Ar **Lufada de vento:** lufada de vento que derruba e empurra criaturas na área.
Névoa: como *névoa obscurecente*, mas com maior alcance e duração.
Vento sussurrante: envia uma mensagem curta.

Encan **Amor incontestável de Raviollius:** alvo se apaixona pela primeira criatura que ver.
Cativar: criaturas prestam atenção em você, ignorando tudo ao redor.
Imobilizar animal: como *imobilizar pessoa*, mas afeta um animal em vez de um humanoide.
Pasmar monstro: como *pasmar*, mas afeta qualquer criatura até 6º nível.
Riso histérico: alvo não consegue fazer outra ação além de rir.
Toque da idiotice: alvo sofre penalidade de 1d6 na Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Escur **Escuridão:** objeto irradia escuridão em uma área com 6m de raio.

Fogo **Esfera flamejante:** esfera causa 2d6 pontos de dano a qualquer criatura no mesmo espaço, e pode ser movimentada 9m com uma ação de movimento.
Pirotecnia: transforma chama comum em fogos de artifício ou fumaça.
Raio ardente: causa 4d6 pontos de dano.

Ilusão **Armadilha ilusória:** faz uma tranca parecer uma armadilha.
Boca encantada: alvo pronuncia uma mensagem quando um evento acontece.
Confundir detecção: adivinhações lançadas em um alvo dão resultado pertinente a outro alvo.
Imagem menor: como *imagem silenciosa*, mas inclui sons simples.
Invisibilidade: alvo fica invisível por um minuto ou até atacar.
Nublar: alvo recebe camuflagem (20% de chance de falha).
Padrão hipnótico: dispersão com 3m de raio deixa criaturas fascinadas.
Reflexos: cópias ilusórias suas fornecem +6 na CA.

Invoc **Invocar enxame:** invoca um enxame de insetos que ataca um inimigo.
Invocar monstro II: invoca um monstro Pequeno sob seu comando.

Luz **Chama contínua:** objeto ilumina tanto quanto uma tocha, permanentemente.
Poeira ofuscante: nuvem de poeira cega e revela criaturas invisíveis.

Necro **Aterrorizar:** alvo fica apavorado.
Cegueira/surdez: alvo fica cego ou surdo, à sua escolha.
Comandar mortos-vivos: força um morto-vivo, inteligente ou não, a aceitar suas ordens.
Crânio voador de Vladislav: crânio envolto em magia negra causa 4d6 pontos de dano.
Mão espectral: cria mão flutuante através da qual você pode lançar magias de toque.
Toque do carniçal: alvo fica paralisado e fedorento.
Vitalidade ilusória: você recebe 1d10+5 PV temporários.

Sônico **Despedaçar:** som alto e agudo causa 4d6 pontos de dano em construto ou destrói um objeto mundano.

Terra **Ao alcance da mão:** projeta mãos a até 3m.
Teia: prende criaturas na área.

Trans **Agilidade do gato:** alvo recebe +4 de Destreza.
Alterar-se: você muda sua forma e recebe uma habilidade.
Arrombar: abre um objeto.
Astúcia da raposa: alvo recebe +4 de Inteligência.
Esplendor da águia: alvo recebe +4 de Carisma.
Força do touro: alvo recebe +4 de Força.
Levitação: alvo flutua para cima ou para baixo conforme sua vontade.
Patas de aranha: alvo pode escalar paredes e tetos.
Sabedoria da coruja: alvo recebe +4 de Sabedoria.
Truque da corda: corda leva a um pequeno plano de existência.
Vigor do urso: alvo recebe +4 de Constituição.
Visão no escuro: alvo pode enxergar no escuro.

Magias de 3º Nível

Abjur **Círculo mágico contra o mal/bem/caos/ordem:** como *proteção contra o mal/bem/caos/ordem*, mas afeta emanação com 3m de raio.
Dificultar detecção: alvo fica protegido de magias de adivinhação para detectá-lo.
Dissipar magia: dissipa outras magias.
Proteção contra energia: absorve 75 pontos de dano de um tipo de energia à sua escolha.
Runas explosivas: runas protegem objeto contendo informações escritas.
Selo da serpente sépia: selo prende criatura que ler objeto onde ele está inscrito.

Adiv **Clarividência/clariaudiência:** cria sensor mágico, pelo qual você pode ver ou ouvir, em um lugar específico.
Idiomas: alvo entende e fala qualquer idioma existente.
Visão arcana: você enxerga auras mágicas.

Ar **Muralha de vento:** cria uma cortina de vento
Névoa fétida: como *névoa obscurecente*, mas deixa as criaturas em seu interior enjoadas.
Soco de Arsenal: causa dano igual a 4d6 + seu modificador de Força e empurra o alvo 3m.

Encan **Fúria:** alvo recebe benefícios da habilidade de classe fúria.
Heroísmo: alvo recebe +2 nos ataques e testes de resistência.
Imobilizar pessoa: paralisa um humanoide por um minuto.
Sono profundo: como *sono*, mas afeta criaturas totalizando 4d4 níveis.
Sugestão: alvo obedece uma ordem sua.

Eletri **Relâmpago:** linha de 30m causa 6d6 pontos de dano.

Fogo **Bola de fogo:** explosão com 6m de raio causa 6d6 pontos de dano.
Flecha de chamas: transforma até cinco flechas normais em flamejantes, que causam 1d6 pontos de dano adicional.

Frio **Nevasca:** chuva de gelo bloqueia visão e deixa o piso escorregadio.

Ilusão **Deslocamento:** alvo recebe camuflagem total (50% de chance de falha).
Escrita ilusória: escreva um texto que apenas você e quem você permitir consegue entender.

Esfera de invisibilidade: como *invisibilidade*, mas afeta todas as criaturas a até 3m do alvo.
Imagem maior: como *imagem silenciosa*, mas inclui ilusões sonoras, olfativas e térmicas.
Invoc **Invocar monstro III:** invoca um monstro Médio sob seu comando.
Montaria fantasmagórica: invoca uma criatura Grande, com diversas habilidades, para servir de montaria.
Pequeno refúgio: cria domo imóvel que comporta até oito criaturas Médias.
Luz **Luz do dia:** objeto emite luz brilhante como do dia.
Necro **Descanso tranquilo:** impede um cadáver de se decompor.
Imobilizar mortos-vivos: como *imobilizar pessoa*, mas afeta um morto-vivo em vez de um humanoide.
Raio da exaustão: alvo fica fatigado ou exausto.
Toque vampírico: alvo sofre 6d6 pontos de dano; você ganha PV temporários iguais ao dano causado.
Tempo **Lentidão:** criaturas afetadas só podem executar uma ação padrão ou de movimento por rodada.
Velocidade: alvo recebe +2 nos ataques, CA e testes de Reflexos, +9m no deslocamento e pode fazer um ataque adicional.
Trans **Arma mágica maior:** arma recebe +2 nos ataques e danos.
Encolher item: diminui um objeto mundano em até quatro categorias de tamanho.
Esculpir o som: altera os sons emitidos pelos alvos.
Forma gasosa: alvo se torna incorpóreo.
Lâmina afiada: dobra a margem de ameaça de uma arma.
Loquacidade: você recebe +20 em testes de Enganação para blefar.
Página secreta: muda o conteúdo de uma página.
Piscar: você "pisca" entre o Plano Material e o Etéreo.
Respirar na água: até cinco criaturas podem falar e respirar na água.
Voo: alvo pode voar com deslocamento de 18m.

Magias de 4º Nível

Abjur **Âncora dimensional:** impede movimento planar.
Armadilha de fogo: item protegido explode quando for aberto.
Globo de invulnerabilidade menor: esfera com 3m de raio detém qualquer magia de até 3º nível.
Pele rochosa: fornece redução de dano 10/adamante.
Remover maldição: cura o alvo de qualquer maldição.
Adiv **Detectar vidência:** perceba qualquer tentativa de detectá-lo através de adivinhações.
Localizar criatura: determina em que direção está uma criatura à sua escolha.
Olho arcano: cria um sensor através do qual você pode enxergar como se estivesse onde ele está.
Vidência: você pode ver e ouvir uma criatura à distância.
Ar **Névoa sólida:** como *névoa*, mas é tão grossa que impede o movimento.
Encan **Confusão:** criaturas na área se comportam de modo aleatório.
Desespero esmagador: criaturas na área sofrem –2 em jogadas e testes.
Enfeitiçar monstro: como *enfeitiçar pessoa*, mas afeta qualquer criatura viva.
Fascinação: obra de arte prende a atenção de quem lhe enxergar indefinidamente.
Missão menor: obriga o alvo a cumprir uma tarefa à sua escolha.
Essen **Esfera resiliente:** alvo fica preso em esfera tremeluzente e imóvel.
Fogo **Erupção de Aleph:** causa 8d6 pontos de dano, mais 4d6 na rodada seguinte.
Escudo de fogo: você recebe resistência a fogo 10 e causa 2d6+3 pontos de dano a qualquer criatura que lhe atacar em corpo-a-corpo.
Muralha de fogo: cria uma cortina de chamas que causa 4d6 pontos de dano.
Frio **Muralha de gelo:** cria uma muralha de gelo.
Tempestade glacial: pedras de granizo causam 3d6 de esmagamento e 2d6 de frio.
Invoc **Invocar monstro IV:** invoca um monstro Médio sob seu comando.
Porta dimensional: transporta você e até uma criatura para outro lugar.
Refúgio seguro: cria uma pequena cabana de madeira.
Ilusão **Assassino fantasmagórico:** reduz alvo à –10 PV ou causa 3d6 de dano.
Conjuração de sombras: simula qualquer magia arcana de até 2º nível.
Invisibilidade maior: como *invisibilidade*, mas não é anulada caso o alvo ataque.
Padrão prismático: como *padrão hipnótico*, mas afeta 4d8 níveis.
Parede ilusória: cria uma parede ilusória e intangível.
Terreno ilusório: terreno natural parece, tem sons e cheira como outro tipo de terreno natural.
Zona de silêncio: manipula sons dentro da área.
Necro **Criar mortos-vivos menor:** transforma um cadáver em um esqueleto ou zumbi sob seu comando.
Drenar temporário: alvo sofre 1d4 níveis negativos.
Medo: criaturas na área ficam apavoradas por um minuto.
Praga: alvo contrai uma doença à sua escolha.
Rogar maldição: amaldiçoa um alvo, com efeitos variados.
Sônico **Grito:** explosão sonora causa 4d6 pontos de dano e deixa criaturas surdas.
Trans **Aumentar pessoa em massa:** como *aumentar pessoa*, mas afeta até 5 alvos.
Melhoria mnemônica: você recebe 3 pontos de magia, que pode usar para memorizar magias na hora.
Metamorfose: transforma um alvo voluntário em uma criatura diferente.
Moldar rocha: muda a forma de um pedaço de pedra.
Momento de Tormenta: cria uma pequena área de Tormenta, que causa vários efeitos.
Reduzir pessoa em massa: como *reduzir pessoa*, mas afeta até cinco humanoides.
Terra **Criar itens efêmeros:** cria um objeto mundano a partir de matéria vegetal morta.
Tentáculos negros: tentáculos surgem do chão e agarram criaturas na área.

Magias de 5º Nível

Abjur **Expulsão:** alvo é expulso para seu plano nativo.

Remover encantamento: remove todos os encantamentos afetando o alvo.
Resistência a magia: fornece +4 nos testes de resistência contra magia.
Santuário particular: protege área de visão, audição e magias de adivinhação.

Adiv **Contato extraplanar:** faça perguntas para seres de outros planos.
Ligação telepática: cria um elo mental entre duas criaturas inteligentes.
Olhos observadores: cria dez olhos flutuantes que seguem suas ordens e então voltam a você para transmitir o que viram.

Ar **Névoa mortal:** névoa mata criaturas dentro dela.

Encan **Dominar pessoa:** controle as ações de um humanoide.
Enfraquecer o intelecto: reduz Inteligência e Carisma do alvo para 1.
Enviar mensagem: envia uma mensagem curta a uma criatura que esteja no mesmo plano.
Imobilizar monstro: como *imobilizar pessoa*, mas afeta qualquer criatura viva.
Marionete: controla o corpo de uma criatura.
Modificar memória: cria, modifica ou elimina a memória do alvo sobre um evento específico.
Névoa mental: névoa impõe –4 em testes baseados em Sabedoria.
Símbolo do sono: como *símbolo da dor*, mas as criaturas adormecem.

Essen **Mão interposta de Talude:** cria uma mão flutuante que lhe fornece cobertura contra um oponente.
Muralha de energia: cria uma muralha de energia invisível e indestrutível.

Frio **Cone glacial:** cone com 9m causa 10d6 pontos de dano.

Ilusão **Imagem persistente:** como *imagem silenciosa*, mas inclui ilusões sonoras, olfativas e térmicas e segue um roteiro pré-determinado.
Miragem arcana: como *terreno ilusório*, mas muda qualquer tipo de terreno.
Pesadelo: causa pesadelos que impedem sono tranquilo.
Similaridade: como *disfarce ilusório*, mas pode afetar outras criaturas.
Sonho: você entra nos sonhos de uma criatura, e pode conversar com ela lá.
Visão falsa: engana magias de adivinhação.

Invoc **Âncora planar menor:** invoca um espírito de até 6º nível.
Arca secreta: esconde baú com equipamento no Plano Etéreo.
Cão fiel: cão de guarda protege local onde foi invocado.
Invocar monstro V: invoca um monstro Grande sob seu comando.
Teletransporte: transporta os alvos à longas distâncias.
Viagem planar: transporta até cinco criaturas para outro plano de existência.

Necro **Malogro:** murcha e mata uma planta (se for uma criatura, sofre 8d6 pontos de dano).
Onda da fadiga: criaturas vivas na área ficam fatigadas.
Recipiente arcano: transfere sua alma para um cristal ou gema, e dali para outro corpo.
Símbolo da dor: runa mágica causa dores terríveis.

Tempo **Permanência:** torna outra magia permanente.

Terra **Criar itens temporários:** como *criar itens efêmeros*, mas também pode criar a partir de matéria mineral.
Muralha de ferro: cria uma parede de ferro.
Muralha de pedra: cria uma muralha unida às superfícies próximas.
Rocha cadente de Vectorius: meteoro causa 10d6 pontos de dano e soterra criaturas.

Trans **Ampliar animal:** um animal aumenta uma categoria de tamanho.
Compor: muda a forma, mas não o tipo, de até 250kg de matéria.
Criar passagens: abre uma passagem através de madeira ou pedra.
Lama em pedra: transforma lama, barro ou areia movediça em pedra.
Magia Perdida: alvo perde uma magia permanentemente.
Metamorfose tórrida: transforma o alvo em um animal de 1º nível.
Pedra em lama: transforma pedra e rocha em lama.
Telecinesia: move objetos ou criaturas à distância.
Voo prolongado: como *voo*, mas tem duração maior e deslocamento de 12m.

Magias de 6º Nível

Abjur **Campo antimagia:** barreira com 3m de raio anula todos efeitos mágicos.
Dissipar magia maior: como *dissipar magia*, mas com maior limite no teste de dissipar.
Globo de invulnerabilidade: como *globo de invulnerabilidade menor*, mas detém qualquer magia de até 4º nível.
Proteger fortalezas: protege uma estrutura com diversos efeitos.
Repulsão: campo de força impede criaturas de se aproximarem de você.

Ácido **Névoa ácida:** como *névoa sólida*, mas causa dano às criaturas em seu interior.

Adiv **Analisar encantamento:** analisa uma criatura ou objeto e descobre as magias lhe afetando.
Lendas e histórias: descobre informações sobre o alvo.
Visão da verdade: revela a forma real das coisas.

Invoc **Âncora planar:** invoca um espírito de até 12º nível.
Invocar monstro VI: invoca um monstro Grande sob seu comando.

Encan **Heroísmo maior:** alvo recebe +4 nos ataques e testes de resistência, 10 PV temporários e fica imune a medo.
Missão: como *missão menor*, mas pode afetar uma criatura de qualquer nível.
Símbolo da persuasão: como *símbolo da dor*, mas as criaturas ficam enfeitiçadas.
Sugestão em massa: como *sugestão*, mas afeta até cinco criaturas.

Eletri **Corrente de relâmpagos:** relâmpago causa 12d6 pontos de dano em um alvo, e 6d6 pontos de dano em até 10 outros alvos.

Essen **Contingência:** mantenha uma magia pronta para ser ativada em condição pré-determinada.
Mão vigorosa de Talude: como *mão interposta*, mas também afasta o oponente.

Frio **Esfera gélida:** explosão com 3m de raio causa 12d6 pontos de dano e congela líquidos.

Ilusão **Andar nas sombras:** alvos entram no Plano das Sombras, onde viajam mais rápido.

Despistar: você fica invisível e uma cópia ilusória surge em seu lugar.

Imagem permanente: como *imagem silenciosa*, mas inclui ilusões sonoras, olfativas e térmicas e é permanente.

Imagem programada: como *imagem silenciosa*, mas inclui ilusões sonoras, olfativas e térmicas e é ativada por uma condição específica.

Mundo dos sonhos: alvos adormecem e vivem uma realidade controlada por você.

Véu: muda a aparência de até cinco criaturas.

Necro **Ataque visual:** seu olhar apavora criaturas.

Círculo da morte: mata criaturas totalizando 10d4 níveis.

Criar mortos-vivos: como *criar mortos-vivos menor*, mas pode criar um carniçal, lívido ou múmia.

Destruir mortos-vivos: destrói mortos-vivos criaturas totalizando 10d4 níveis.

Símbolo do medo: como *símbolo da dor*, mas as criaturas ficam apavoradas.

Trans **Agilidade do gato em massa:** como *agilidade do gato*, mas afeta até cinco alvos.

Animar objetos: concede vida a objetos inanimados.

Astúcia da raposa em massa: como *astúcia da raposa*, mas afeta até cinco alvos.

Carne para pedra: criatura vira uma estátua.

Controlar água: reduz ou aumenta o nível de água.

Controlar o clima: muda o clima da área.

Desintegrar: causa 20d6 pontos de dano.

Elucubração do mago: recupera uma magia de até 5º nível que você tenha lançado recentemente.

Esplendor da águia em massa: como *esplendor da águia*, mas afeta até cinco alvos.

Força do touro em massa: como *força do touro*, mas afeta até cinco alvos.

Pedra em carne: restaura uma criatura petrificada ao estado normal.

Sabedoria da coruja em massa: como *sabedoria da coruja*, mas afeta até cinco criaturas.

Transformação de guerra: você recebe habilidades de combate, mas não pode lançar magias.

Vigor do urso em massa: como *vigor do urso*, mas afeta até cinco criaturas.

Magias de 7º Nível

Abjur **Banimento:** expulsa até cinco espíritos ou criaturas invocadas.

Refugiar itens: alvo fica invisível e indetectável por magias de adivinhação.

Reverter magia: magias ou habilidades mágicas lançadas em você são refletidas de volta a quem as lançou.

Adiv **Vidência maior:** como *vidência*, mas dura mais e permite lançar magias.

Visão: como *lendas e histórias*, mas funciona mais rapidamente.

Visão arcana maior: como *visão arcana*, mas determina capacidade de lançar magias instantaneamente.

Encan **Dominação total:** alvo fica completamente sob seu controle, realizando até mesmo ordens suicidas.

Imobilizar pessoa em massa: como *imobilizar pessoa*, mas afeta até cinco alvos.

Insanidade: alvo fica permanentemente sob de *confusão*.

Palavra de poder, cegar: cega uma criatura.

Símbolo do atordoamento: como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área ficam atordoadas.

Essen **Cubo de energia:** cria uma prisão imóvel, invisível e indestrutível, que prende uma criatura Grande ou menor.

Desejo restrito: cria efeitos variados.

Espada de energia: espada flutuante ataca seus inimigos.

Mão poderosa de Talude: como *mão interposta*, mas também agarra o oponente.

Fogo **Bola de fogo controlável:** como *bola de fogo*, mas causa 14d6 e pode ser detonada depois de lançada.

Ilusão **Conjuração de sombras maior:** como *conjuração de sombras*, mas simula qualquer magia arcana de até 6º nível.

Invisibilidade em massa: como *invisibilidade*, mas afeta qualquer quantidade de criaturas dentro de 30m.

Projetar imagem: cria uma cópia ilusória de você.

Simulacro: cria uma cópia de uma criatura sob seu comando.

Invoc **Convocação instantânea:** invoca um objeto de qualquer lugar para sua mão.

Invocar monstro VII: invoca um monstro Enorme sob seu comando.

Mansão magnífica de Vectorius: cria uma luxuosa mansão extra-dimensional.

Passagem invisível: cria uma passagem etérea através de uma parede.

Teletransportar objeto: como *teletransporte*, mas transporta um objeto e não você.

Teletransporte maior: como *teletransporte*, mas sem limite de alcance.

Luz **Rajada prismática:** raios causam efeitos variados.

Necro **Controlar mortos-vivos:** controle as ações de mortos-vivos totalizando 20º níveis.

Dedo da morte: alvo cai com –10 PV.

Onda da exaustão: criaturas vivas na área ficam exaustas.

Símbolo da fraqueza: como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área sofrem 3d6 de dano de Força.

Trans **Estátua:** alvo se transforma em estátua viva, recebendo redução de dano 8 e outras características.

Inverter a gravidade: inverte gravidade da área, fazendo criaturas e objetos "caírem" para cima.

Passeio etéreo: você é transportado para o Plano Etéreo.

Magias de 8º Nível

Abjur **Limpar a mente:** protege o alvo de efeitos que detectam, leem ou influenciam emoções ou pensamentos.

Muralha prismática: cria uma muralha multicolorida que causa vários efeitos.

Resistência a magia maior: fornece +8 nos testes de resistência contra magia.

Tranca dimensional: impede viagens planares na área.

Adiv **Discernir localização:** descubra a localização de uma criatura ou objeto.

Instante de presciência: você recebe +15 em uma jogada ou teste, ou +15 na CA contra um ataque.

Olhos observadores maior: como *olhos observadores*, mas os olhos possuem visão da verdade.

Encan **Antipatia:** alvo ou área repele um tipo de criatura à sua escolha.
Dança Irresistível: alvo começa a dançar.
Enfeitiçar monstro em massa: como *enfeitiçar monstro*, mas afeta criaturas vivas somando até 30 níveis.
Ordem: como *enviar mensagem*, mas a mensagem pode conter uma sugestão.
Palavra de poder, atordoar: atordoa uma criatura.
Prisão: prende uma criatura de diversas maneiras.
Símbolo da insanidade: como *símbolo da dor*, mas as criaturas ficam insanas.
Simpatia: alvo atrai um tipo de criatura à sua escolha.
Vazio: alvo perde memória e habilidades.
Essen **Esfera telecinética:** como *esfera resiliente*, mas a esfera pode ser movida telepaticamente.
Punho cerrado de Talude: como *mão interposta*, mas também persegue e ataca o oponente.
Fogo **Mata-dragão:** carga de energia destruidora causa 20d12+20 pontos de dano.
Nuvem incendiária: cria uma nuvem incandescente que causa 4d6 pontos de dano por rodada.
Frio **Raio polar:** causa 15d6 pontos de dano.
Ilusão **Animação ilusória:** esconde o que realmente está acontecendo na área.
Padrão cintilante: dispersão com 6m de raio deixa criaturas confusas, atordoadas ou inconscientes, de acordo com seus níveis.
Invoc **Âncora planar maior:** invoca um espírito de até 8º nível.
Invocar monstro VIII: invoca um monstro Enorme sob seu comando.
Labirinto: expulsa alvo para labirinto em outra dimensão.
Necro **Aprisionar a alma:** prende corpo do alvo em gema.
Clone: cria um clone sem vida de uma criatura; se ela morrer, sua alma é transportada para o clone.
Criar mortos-vivos maior: como *criar mortos-vivos menor*, mas pode criar uma sombra, aparição ou espectro.
Evaporação: evapora líquidos de criaturas na área, causando 16d6 pontos de dano.
Símbolo da morte: como *símbolo da dor*, mas as criaturas morrem.
Sônico **Grito maior:** como *grito*, mas causa 8d6 pontos de dano.
Tempo **Estase temporal:** alvo fica preso em estado de animação suspensa.
Trans **Corpo de ferro:** você se transforma em uma estátua de ferro vivo, recebendo diversos bônus e imunidades.
Metamorfosear objetos: transforma um alvo em uma criatura ou objeto diferente.

Magias de 9º Nível

Abjur **Aprisionamento:** enterra alvo sob a terra.
Contra-ataque mental: como *limpar a mente*, mas causa dano em quem tentar usar um efeito mental.
Disjunção: dissipa efeitos mágicos e transforma itens mágicos em mundanos.
Esfera prismática: como *muralha prismática*, mas cria um globo imóvel que protege quem está dentro.
Lágrimas de Wynna: alvo perde capacidade de lançar magias.
Libertação: liberta o alvo de todos os efeitos que restringem o movimento.
Adivi **Sexto sentido:** você não fica surpreendido e desprevenido, e recebe +8 na CA e testes de Reflexos.
Encan **Dominar monstro:** como *dominar pessoa*, mas afeta qualquer tipo de criatura.
Imobilizar monstro em massa: como *imobilizar monstro*, mas afeta até cinco alvos.
Palavra de poder, matar: mata uma criatura.
Essen **Desejo:** cria efeitos variados e poderosos.
Mão esmagadora de Talude: como *mão interposta*, mas também esmaga o oponente.
Fogo **Chuva de meteoros:** produz quatro rochas flamejantes, que causam até 32d6 pontos de dano.
Ilusão **Encarnação fantasmagórica:** como *assassino fantasmagórico*, mas afeta até 10 criaturas.
Sombras: como *conjuração de sombras*, mas você pode copiar qualquer magia arcana de 8º nível ou menor.
Invoc **Círculo de teletransporte:** círculo transporta qualquer criatura que pisar nele.
Invocar monstro IX: invoca um monstro Descomunal sob seu comando.
Portal: abre um portal para convocar uma criatura ou viajar entre planos.
Refúgio: objeto preparado transporta criatura lhe segurando para um lugar determinado.
Necro **Drenar energia:** alvo sofre 2d4 níveis negativos.
Grito da banshee: grito terrível mata todas as criaturas que lhe ouvirem.
Prender a alma: captura a alma de uma criatura morta recentemente, impedindo *ressurreição* e similares.
Projeção astral: libera sua alma de seu corpo físico e a projeta no Plano Astral.
Tempo **Parar o tempo:** você fica livre para agir 1d4+1 rodadas.
Trans **Alterar forma:** você assume a forma de qualquer criatura.
Forma etérea: como *passeio etéreo*, mas afeta até cinco criaturas voluntárias.

Magias Divinas

Magias de Nível 0 (preces)

Brilho: alvo fica ofuscado (–1 nos ataques).
Consertar: repara pequenas falhas em objetos mundanos.
Detectar magia: detecta a presença, quantidade e intensidade de auras mágicas na área.
Detectar venenos: determina se uma criatura ou objeto é venenoso ou está envenenado.
Intuir direção: você recebe +4 em testes de Sobrevivência para não se perder.
Ler magias: decifre inscrições mágicas.
Luz: objeto brilha como tocha.
Orientação: alvo recebe +1 numa jogada ou teste.
Purificar alimentos: purifica comida e bebida.
Resistência: fornece +1 nos testes de resistência.
Romper morto-vivo: causa 1d6 pontos de dano em um morto-vivo.
Virtude: alvo ganha 1 PV temporário.

Magias de 1º Nível

Abençoar água: cria água benta.

Acalmar animal: acalma um animal.
Amaldiçoar água: cria água profana.
Arma mágica: arma recebe +1 nos ataques e danos.
Auxílio divino: você recebe +1 nos ataques e danos.
Bênção: aliados recebem +1 nos ataques e resistência contra medo.
Bom fruto: cria quatro frutos que alimentam e curam 1d4 pontos de vida.
Cajado abençoado: arma recebe +1 nos ataques e danos e causa dano como se fosse maior.
Causar medo: criatura de até 4º nível fica apavorada.
Comandar: força o alvo a obedecer uma ordem.
Compreender idiomas: você entende qualquer coisa escrita ou falada.
Constrição: a vegetação da área prende criaturas.
Criar água: enche um recipiente com água pura e potável.
Criar chama: cria chama com intensidade de uma tocha na mão do conjurador.
Curar ferimentos leves: recupera 1d8+1 pontos de vida.
Desespero: alvo fica abalado.
Detectar animais: detecta a presença, quantidade e condição de animais na área.
Detectar armadilhas: detecta a presença de armadilhas na área.
Detectar o mal/bem/caos/ordem: detecta a presença, quantidade e intensidade de auras de uma tendência na área.
Detectar mortos-vivos: detecta a presença, quantidade e poder de mortos-vivos na área.
Enfeitiçar animal: como *enfeitiçar pessoa*, mas afeta um animal.
Escudo entrópico: você recebe camuflagem contra ataques à distância (20% de chance de falha).
Escudo da fé: alvo recebe +2 na CA.
Fogo das fadas: luz envolve todos os alvos na área.
Infligir ferimentos leves: causa 1d8+1 pontos de dano.
Invisibilidade contra animais: alvo não é percebido por animais.
Invisibilidade contra mortos-vivos: alvo não é percebido por mortos-vivos.
Invocar monstro I: Invoca um monstro Pequeno sob seu comando.
Névoa obscurecente: névoa obscurece toda a visão.
Passos longos: seu deslocamento aumenta em 3m.
Passos sem pegadas: alvo não deixa pegadas.
Pedra encantada: três pedras viram armas de arremesso.
Perdição: inimigos sofrem –1 nos ataques e resistência contra medo.
Presa mágica: alvo recebe +1 nos ataques e danos com armas naturais.
Proteção contra o mal/bem/caos/ordem: fornece +2 na CA e nos testes de resistência contra criaturas da tendência escolhida.
Remover medo: cura o alvo de qualquer efeito de medo.
Santuário: Inimigos devem fazer teste de Vontade para lhe atacar.
Suportar elementos: protege o alvo de temperaturas extremas.
Visão da morte: você percebe condição das criaturas que enxergar.

Magias de 2º Nível

Acalmar emoções: acalma criaturas na área.
Agilidade do gato: alvo recebe +4 de Destreza.
Ajuda: alvo recebe +1 nos ataques e resistências contra medo, e 1d8+1 PV temporários.
Amolecer terra e pedra: transforma terra em lama ou pó, e pedra em argila.
Ao alcance da mão: projeta mãos a até 3m.
Arma espiritual: cria arma de energia que ataca seus inimigos.
Armadilha de fogo: item protegido explode quando for aberto.
Augúrio: diz se uma ação trará resultados bons ou ruins.
Condição: determina condição (PV, magias afetando) de criaturas tocadas.
Consagrar: abençoa a área, aumentando o efeito de canalizar energia positiva e penalizando mortos-vivos.
Curar ferimentos moderados: recupera 2d8+3 pontos de vida.
Descanso tranquilo: impede um cadáver de se decompor.
Despedaçar: som alto e agudo causa 4d6 pontos de dano em construto ou destrói um objeto mundano.
Dissimular tendência: esconde a tendência do alvo de efeitos de adivinhação.
Drenar força vital: remove o restante da força vital de uma criatura moribunda, e usa-a para aumentar o poder do conjurador.
Encontrar armadilhas: você recebe a habilidade encontrar armadilhas de um ladino, e +10 em Percepção para procurá-las.
Escuridão: objeto irradia escuridão em uma área com 6m de raio.
Esfriar metal: Item de metal esfria e causa dano em qualquer criatura lhe tocando.
Esplendor da águia: alvo recebe +4 de Carisma.
Esquentar metal: Item de metal esquenta e causa dano em qualquer criatura lhe tocando.
Explosão sonora: dispersão com 3m de raio causa 1d8 pontos de dano e surdez.
Falar com animais: você pode se comunicar com animais.
Força do touro: alvo recebe +4 de Força.
Forma de árvore: você se transforma em uma árvore.
Imobilizar animal: como *imobilizar pessoa*, mas afeta um animal em vez de um humanoide.
Imobilizar pessoa: paralisa um humanoide por um minuto.
Infligir ferimentos moderados: causa 2d8+3 pontos de dano.
Invocar enxame: invoca um enxame de insetos que ataca um inimigo.
Invocar monstro II: invoca um monstro Pequeno sob seu comando.
Lâmina flamejante: cria uma lâmina de chamas que causa 1d8+2 pontos de dano.
Mensageiro animal: obriga um animal a ir até um local determinado.
Moldar madeira: muda a forma de um pedaço de madeira.
Patas de aranha: alvo pode escalar paredes e tetos.
Pele de árvore: fornece +3 na classe de armadura.
Profanar: amaldiçoa a área, aumentando o efeito de canalizar energia negativa e fornecendo bônus para mortos-vivos.
Proteger outro: você recebe metade do dano destinado ao alvo.
Reduzir animal: como *reduzir pessoa*, mas afeta um animal voluntário.
Remover paralisia: cura o alvo de qualquer efeito de paralisia ou lentidão.
Resistência a energia: fornece resistência 10 contra um tipo de energia à sua escolha.
Restauração menor: cura 1d4 pontos de dano de habilidade.
Retardar envenenamento: alvo não sofre efeito de veneno pela duração da magia.
Sabedoria da coruja: alvo recebe +4 de Sabedoria.
Silêncio: nenhum som é produzido na área afetada.
Tendência em arma: arma recebe tendência.
Toque da loucura: alvo fica atordoado.
Torcer madeira: entorta madeira comum.
Tornar inteiro: repara um objeto estragado ou quebrado.
Transe animal: fascina animais totalizando 2d6 níveis.
Vigor do urso: alvo recebe +4 de Constituição.
Zona da verdade: impede criaturas na área de mentirem deliberadamente.

Magias de 3º Nível

Ampliar plantas: vegetação da área aumenta e se fecha.
Armadilha de corda: transforma corda comum em armadilha mágica.
Cajado em cobra: transforma um objeto alongado de madeira em uma cobra.
Caminhar na água: alvo pode caminhar na água como se fosse terra sólida.
Cegueira/surdez: alvo fica cego ou surdo, à sua escolha.
Chama contínua: objeto ilumina tanto quanto uma tocha, permanentemente.
Círculo mágico contra o mal/bem/caos/ordem: como *proteção contra o mal/bem/caos/ordem*, mas afeta emanação com 3m de raio.
Convocar relâmpagos: invoca um relâmpago por rodada, cada um causando 3d6 pontos de dano.
Crescer espinhos: vegetação da área fica causa dano em criaturas na área.
Criar alimentos: cria comida e bebida para alimentar uma criatura Média por um dia.
Criar mortos-vivos menor: transforma um cadáver em um esqueleto ou zumbi sob seu comando.
Curar ferimentos graves: recupera 3d8+5 pontos de vida.
Dissipar magia: dissipa outras magias.
Dominar animal: sinta o que um animal está sentido e dê ordens a ele.
Enfraquecer plantas: vegetação da área diminui.
Envenenamento: inocula veneno que causa 1d10 pontos de dano de Constituição.
Escuridão profunda: como *escuridão*, mas área é de 18m de raio.
Extinguir fogo: apaga fogo comum na área e dissipa magias de fogo.
Falar com os mortos: faça perguntas para uma criatura morta.
Falar com plantas: você pode se comunicar com plantas.
Infligir ferimentos graves: causa 3d8+5 pontos de dano.
Invocar monstro III: invoca um monstro Médio sob seu comando.
Lágrimas de Hyninn: criaturas na área sofrem –5 em testes de Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem.
Localizar objeto: determina em que direção está um objeto à sua escolha.
Luz cegante: raio de sol causa 3d8 pontos de dano, ou 6d6 contra mortos-vivos.
Luz do dia: objeto emite luz brilhante como do dia.
Mão opífera: mão fantasmagórica encontra uma criatura e a guia até você.
Mesclar-se às rochas: você se funde a um bloco de pedra.
Moldar rocha: muda a forma de um pedaço de pedra.
Muralha de vento: cria uma cortina de vento.
Nevasca: chuva de gelo bloqueia visão e deixa o piso escorregadio.
Obscurecer objeto: esconde um item de efeitos de adivinhação.
Oração: fornece +1 nas jogadas e testes de seus aliados, e impõe –1 nas jogadas e testes de seus inimigos.
Praga: alvo contrai uma doença à sua escolha.
Presa mágica maior: como *presa mágica*, mas o bônus é de +2.
Proteção contra energia: absorve 75 pontos de dano de um tipo de energia à sua escolha.
Purgar invisibilidade: qualquer coisa invisível a até 9m se torna visível.
Remover cegueira/surdez: cura o alvo de cegueira ou surdez.
Remover doença: cura o alvo de todas as doenças.
Remover maldição: cura o alvo de qualquer maldição.
Respirar na água: até cinco criaturas podem falar e respirar na água.
Rogar maldição: amaldiçoa um alvo, com efeitos variados.
Roupa encantada: armadura ou escudo recebe +2 na CA.
Símbolo de proteção: protege um objeto que possa ser aberto.
Soco de Arsenal: causa dano igual a 4d6 + seu modificador de Força e empurra o alvo 3m.

Magias de 4º Nível

Adivinhação: responde uma pergunta.
Aliado extraplanar menor: invoca um espírito de até 6º nível.
Âncora dimensional: impede movimento planar.
Andar no ar: alvo pode caminhar no ar como se fosse terra sólida.
Arma mágica maior: arma recebe +2 nos ataques e danos.
Cólera da ordem: causa 8d6 pontos de dano em criaturas Caóticas e deixa-as pasmas por uma rodada.
Controlar água: reduz ou aumenta o nível de água.
Cúpula de proteção contra vegetais: cria uma barreira invisível que impede plantas monstruosas de se aproximar de você.
Curar ferimentos críticos: recupera 4d8+7 pontos de vida.
Destruição sagrada: causa 8d6 pontos de dano em criaturas Malignas e deixa-as cegas por uma rodada.
Discernir mentiras: determina se os alvos estão mentindo deliberadamente.
Enviar mensagem: envia uma mensagem curta a uma criatura que esteja no mesmo plano.
Expulsão: alvo é expulso para seu plano nativo.
Idiomas: alvo entende e fala qualquer idioma existente.
Imunidade a magia: alvo fica imune a duas magias de até 4º nível à sua escolha.
Infligir ferimentos críticos: causa 4d8+7 pontos de dano.
Inseto gigante: transforma um inseto comum em uma versão gigante, sob seu comando.
Invocar monstro IV: invoca um monstro Médio sob seu comando.
Malogro: murcha e mata uma planta (se for uma criatura, sofre 8d6 pontos de dano).
Martelo do caos: causa 8d6 pontos de dano em criaturas Leais e deixa-as confusas por uma rodada.
Movimentação livre: alvo fica imune a efeitos que restrinjam movimento.
Nuvem profana: causa 8d6 pontos de dano em criaturas Bondosas e deixa-as enjoadas por 1d4 rodadas.
Pedras afiadas: solo rochoso virá terreno difícil que causa dano.
Poder divino: você recebe +4 nos ataques e dano e 10 PV temporários.
Proteção contra a morte: alvo fica imune a efeitos de necromancia.
Reencarnação: traz uma criatura de volta à vida, mas em outro corpo.
Remover veneno: cura o alvo de todos os venenos.
Repelir insetos: insetos não podem se aproximar a até 3m de você.
Restauração: como *restauração menor*, mas cura todos os pontos de dano temporário de habilidade.
Tempestade glacial: pedras de granizo causam 3d6 de esmagamento e 2d6 de frio.
Toque enferrujante: enferruja um objeto metálico mundano.
Transferência de poder divino: alvo pode lançar uma magia sua de até 2º nível.

Magias de 5º Nível

Ampliar animal: um animal aumenta uma categoria de tamanho.

Arma do rompimento: arma se torna destruidora contra mortos--vivos.
Caminhar em árvores: entre em uma árvore e saia em outra.
Coluna de chamas: cilindro com 3m de raio e 12m de altura causa 10d6 pontos de dano.
Comandar maior: como *comandar*, mas afeta até 5 alvos.
Comunhão: responde até 10 perguntas.
Comunhão com a natureza: fornece informações sobre a região.
Conspurcar: transforma área em local profano, gerando vários efeitos.
Controlar os ventos: muda a direção e intensidade dos ventos na área.
Convocar tempestade de relâmpagos: como *convocar relâmpagos*, mas cada relâmpago causa 5d6 pontos de dano.
Curar ferimentos leves em massa: recupera 1d8+9 pontos de vida de até cinco criaturas.
Despertar: desperta inteligência humana em um animal ou árvore.
Dissipar o mal/bem/caos/ordem: alvo recebe +4 na CA contra criaturas de uma tendência, entre outros efeitos.
Força dos justos: você aumenta uma categoria de tamanho, recebe +4 na Força e redução de dano 5/mágica.
Infligir ferimentos leves em massa: causa 1d8+9 pontos de dano em até cinco criaturas.
Invocar monstro V: invoca um monstro Grande sob seu comando.
Lama em pedra: transforma lama, barro ou areia movediça em pedra.
Marca da justiça: inscreve uma marca na pele do alvo, que lhe penaliza se ele realizar determinada ação.
Matar: alvo tocado é reduzido a –10 pontos de vida.
Muralha de espinhos: cria uma barreira de arbustos afiados que causa 2d8 pontos de dano.
Muralha de fogo: cria uma cortina de chamas que causa 4d6 pontos de dano.
Muralha de pedra: cria uma muralha de pedra unida às superfícies próximas.
Pedra em lama: transforma pedra e rocha em lama.
Pele rochosa: fornece redução de dano 10/adamante.
Penitência: redime o alvo de seus erros.
Praga de insetos: enxame de insetos causa 4d6 pontos de dano por turno.
Remover encantamento: remove todos os encantamentos afetando o alvo.
Resistência a magia: fornece +4 nos testes de resistência contra magia.
Reviver os mortos: revive uma criatura.
Santificar: transforma área em local sagrado, gerando vários efeitos.
Símbolo da dor: runa mágica causa dores terríveis quando ativada.
Símbolo do sono: como *símbolo da dor*, mas as criaturas adormecem.
Viagem planar: transporta até cinco criaturas para outro plano de existência.
Vidência: você pode ver e ouvir uma criatura à distância.
Visão da verdade: revela a forma real das coisas.

Magias de 6º Nível

Agilidade do gato em massa: como *agilidade do gato*, mas afeta até cinco alvos.
Aliado extraplanar: invoca um espírito de até 12º nível.
Animar objetos: concede vida a objetos inanimados.
Banimento: expulsa até cinco espíritos ou criaturas invocadas.
Banquete de heróis: cria banquete para 10 criaturas que cura e fornece diversos benefícios.
Barreira de lâminas: barreira com 30m de lado e 6m de altura causa 10d6 pontos de dano.
Bordão da magia: armazena uma magia em um bordão de madeira para ser lançada mais tarde.
Caminhar no vento: até 5 criaturas são carregadas por um vento mágico.
Carvalho vivo: árvore vira ente e protege local.
Conto das rochas: converse com rochas naturais ou trabalhadas.
Criar mortos-vivos: como *criar mortos-vivos menor*, mas pode criar um carniçal, lívido ou múmia.
Cúpula de proteção contra a vida: como *cúpula de proteção contra vegetais*, mas impede animais, humanoides e monstros.
Cura completa: recupera 100 pontos de vida do alvo, além de dano de habilidade e diversas condições.
Curar ferimentos moderados em massa: recupera 2d8+11 pontos de vida de até cinco criaturas.
Destruir mortos-vivos: destrói mortos-vivos criaturas totalizando 10d4 níveis.
Dissipar magia maior: como *dissipar magia*, mas com maior limite no teste de dissipar.
Doença plena: alvo sofre 100 pontos de dano.
Encontrar o caminho: alvo descobre o caminho mais direto para entrar ou sair de um lugar.
Esplendor da águia em massa: como *esplendor da águia*, mas afeta até cinco alvos.
Força do touro em massa: como *força do touro*, mas afeta até cinco alvos.
Infligir ferimentos moderados em massa: causa 2d8+11 pontos de dano em até cinco criaturas.
Invocar monstro VI: invoca um monstro Grande sob seu comando.
Madeira-ferro: item de madeira adquire resistência e peso do metal.
Missão: como *missão menor*, mas pode afetar uma criatura de qualquer nível.
Mover terra: desloca terra para ajustar fossos, trincheiras, etc.
Palavra de recordação: teletransporta você e até cinco criaturas para um santuário.
Proibição: impede viagens planares na área.
Repelir madeira: linha de 18m move todos objetos de madeira até o limite do alcance.
Sabedoria da coruja em massa: como *sabedoria da coruja*, mas afeta até cinco criaturas.
Sementes de fogo: seis bolotas causam total de 12d6 pontos de dano.
Símbolo do medo: como *símbolo da dor*, mas as criaturas ficam apavoradas.
Símbolo da persuasão: como *símbolo da dor*, mas as criaturas ficam enfeitiçadas.
Símbolo de proteção maior: como *símbolo de proteção*, mas com efeitos mais poderosos.
Teletransporte por árvores: você e até cinco criaturas entram em uma planta e saem em outra.
Vigor do urso em massa: como *vigor do urso*, mas afeta até cinco criaturas.

Magias de 7º Nível

Animar plantas: concede movimento a plantas.
Blasfêmia: criaturas não Malignas na área sofrem efeitos variados.
Cajado vivo: transforma um cajado em um ente.
Controlar o clima: muda o clima da área.
Curar ferimentos graves em massa: recupera 3d8+13 pontos de vida de até cinco criaturas.

Destruição: alvo tocado é consumido em chamas.
Destruição rastejante: invoca uma massa negra de insetos que causa 6d6 pontos de dano por rodada.
Ditado: criaturas não Leais na área sofrem efeitos variados.
Infligir ferimentos graves em massa: causa 3d8+13 pontos de dano em até cinco criaturas.
Invocar monstro VII: invoca um monstro Enorme sob seu comando.
Metal em madeira: todos os objetos de metal na área se transformam em madeira.
Palavra do caos: criaturas não Caóticas na área sofrem efeitos variados.
Palavra sagrada: criaturas não Bondosas na área sofrem efeitos variados.
Passeio etéreo: você é transportado para o Plano Etéreo.
Raio de sol: raios causam 4d6 pontos de dano e cegueira.
Refúgio: objeto preparado transporta criatura lhe segurando para um lugar determinado.
Regeneração: cura 4d8+13 pontos de dano e recupera partes arrancadas, ossos quebrados, etc.
Repulsão: campo de força impede criaturas de se aproximarem de você.
Ressurreição: como *reviver os mortos*, mas só precisa de uma parte do corpo da criatura.
Restauração maior: como *restauração*, mas pode recuperar um nível perdido há até um ano.
Símbolo do atordoamento: como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área ficam atordoadas.
Símbolo da fraqueza: como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área sofrem 3d6 de dano de Força.
Vidência maior: como *vidência*, mas dura mais e permite lançar magias.

Magias de 8º Nível

Aliado extraplanar maior: invoca um espírito de até 18º nível.
Aura profana: alvos recebem +4 na CA e testes de resistência, entre outros efeitos.
Aura sagrada: alvos recebem +4 na CA e testes de resistência, entre outros efeitos.
Campo antimagia: barreira com 3m de raio anula todos efeitos mágicos.
Ciclone: ciclone com 3m de raio e 9m de altura avança erguendo tudo em seu caminho.
Criar mortos-vivos maior: como *criar mortos-vivos menor*, mas pode criar uma sombra, aparição ou espectro.
Curar ferimentos críticos em massa: recupera 4d8+15 pontos de vida de até cinco criaturas.
Discernir localização: descubra a localização de uma criatura ou objeto.
Escudo da ordem: alvos recebem +4 na CA e testes de resistência, entre outros efeitos.
Explosão solar: explosão com 24m de raio causa 6d6 pontos de dano e cegueira; mortos-vivos e criaturas vulneráveis a luz solar sofrem 16d6.
Forma animal: como *metamorfose*, mas transforma até cinco criaturas voluntárias em animais.
Imunidade a magia maior: como *imunidade a magia*, mas as magias podem ser de até 8º nível.
Infligir ferimentos críticos em massa: causa 4d8+15 pontos de dano em até cinco criaturas.
Invocar monstro VIII: invoca um monstro Enorme sob seu comando.
Manto do caos: alvos recebem +4 na CA e testes de resistência, entre outros efeitos.
Repelir metal ou pedra: como *repelir madeira*, mas afeta objetos de metal ou pedra.
Resistência a magia maior: fornece +8 nos testes de resistência contra magia.
Símbolo da insanidade: como *símbolo da dor*, mas as criaturas ficam insanas.
Símbolo da morte: como *símbolo da dor*, mas as criaturas morrem.
Tempestade de fogo: jatos de chama causam 16d6 pontos de dano.
Terremoto: tremor rasga o solo, com efeitos que variam de acordo com o terreno.
Tranca dimensional: impede viagens planares na área.

Magias de 9º Nível

Alterar forma: você assume a forma de qualquer criatura.
Antipatia: alvo ou área repele um tipo de criatura à sua escolha.
Buraco negro: buraco negro dura três rodadas e suga tudo em seu redor.
Contra-ataque mental: como *limpar a mente*, mas causa dano em quem tentar usar um efeito mental.
Cura completa em massa: como *cura completa*, mas recupera 200 pontos de vida e afeta até cinco criaturas.
Drenar energia: alvo sofre 2d4 níveis negativos.
Forma etérea: como *passeio etéreo*, mas afeta até cinco criaturas voluntárias.
Grupo de elementais: invoca diversos elementais.
Homens vegetais: cria 1d4+2 homens vegetais sob seu comando.
Implosão: explosões destroem corpo de criaturas por dentro.
Invocar monstro IX: invoca um monstro Descomunal sob seu comando.
Lágrimas de Wynna: alvo perde capacidade de lançar magias.
Milagre: sua divindade intercede em seu favor.
Prender a alma: captura a alma de uma criatura morta recentemente, impedindo *ressurreição* e similares.
Projeção astral: libera sua alma de seu corpo físico e a projeta no Plano Astral.
Ressurreição verdadeira: como *reviver os mortos*, mas não precisa de nenhuma parte do corpo da criatura.
Simpatia: alvo atrai um tipo de criatura à sua escolha.
Tempestade da vingança: nuvem de tempestade causa vários efeitos.

Descrição das magias

A seguir estão as descrições de todas as magias, separadas por ordem alfabética.

Abençoar Água

Nível: divina 1 (cura); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 frasco de água; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia imbui um frasco d'água com energia positiva, transformando-a em água benta (veja o Capítulo 7: Equipamento).

Componente material: 2,5kg de prata em pó (no valor de 25 TO).

Abrir/Fechar

Nível: arcana 0 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 objeto de até 20kg que possa ser aberto ou fechado; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pode abrir ou fechar uma porta, baú, garrafa, bolsa, etc. Esta magia não afeta objetos trancados.

Acalmar Animal

Nível: divina 1 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 animal; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia acalma um animal, deixando-o dócil e inofensivo. Qualquer ameaça óbvia anula a magia.

Acalmar Emoções

Nível: divina 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** dispersão com 6m de raio; **Duração:** concentração, até 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia acalma as criaturas na área, que não podem atacar ou realizar qualquer tipo de ação agressiva (mas podem se defender normalmente). Qualquer ameaça óbvia anula a magia.

Adivinhação

Nível: divina 4 (adivinhação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Esta magia responde uma pergunta feita por você. O mestre deve rolar 1d6; com um resultado de 1 a 5 a *adivinhação* funciona, e você recebe sua resposta, que pode ser desde uma simples frase até uma profecia ou enigma. Em um resultado de 6 a *adivinhação* falha, e você não recebe resposta alguma. Você não pode lançar mais de uma *adivinhação* para a mesma pergunta.

Adivinhação não é poderosa o suficiente para resolver tramas intrincadas — como regra geral, qualquer coisa que exija mais de um dia de investigação não será descoberta. Mas a magia pode fornecer pistas, indicando um caminho a tomar para descobrir a resposta que procura.

Componente material: incenso e oferendas sacrificadas à sua divindade, no valor de pelo menos 100 TO.

Agilidade do Gato

Nível: arcana 2, divina 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia torna o alvo mais gracioso, coordenado e ágil, fornecendo um bônus de +4 na Destreza.

Agilidade do Gato em Massa

Nível: arcana 6, divina 6 (transmutação); **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas.

Como *agilidade do gato*, mas afeta até cinco criaturas.

Ajuda

Nível: divina 2 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia concede ao alvo um bônus de +1 nas jogadas de ataque e testes de resistência contra medo, além de 1d8+1 PV temporários. PV temporários são os primeiros a serem perdidos quando o alvo sofre dano, e desaparecem quando a magia termina.

Alarme

Nível: arcana 1 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** emanação de 6m de raio centrada em um ponto no espaço; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Alarme emite um aviso telepático ou sonoro (decidido quando a magia é lançada) sempre que uma criatura Diminuta ou maior invadir ou tocar a área protegida. Um aviso telepático alerta apenas o conjurador, inclusive acordando-o se ele estiver dormindo, mas apenas se ele estiver a até 1km da área. Um aviso sonoro alerta todos num raio de 30m da área.

Uma criatura que diga a senha (decidida quando a magia é lançada) não dispara o alarme.

Aliado Extraplanar

Nível: divina 6 (invocação); **Efeito:** 1 espírito de até 12º nível.

Como *aliado extraplanar menor*, mas você invoca um espírito de até 12º nível. Além disso, uma tarefa que exija até um minuto para ser realizada custa 200 TO, uma que exija até um dia custa 1.000 TO e uma tarefa que exija até uma semana custa 2.000 TO.

Custo em XP: 250 XP.

Aliado Extraplanar Maior

Nível: divina 8 (invocação); **Efeito:** 1 espírito de até 18º nível.

Como *aliado extraplanar menor*, mas você invoca um espírito de até 18º nível. Além disso, uma tarefa que exija até um minuto para ser realizada custa 300 TO, uma que exija até um dia custa 1.500 TO e uma tarefa que exija até uma semana custa 2.500 TO.

Custo em XP: 500 XP.

Aliado Extraplanar Menor

Nível: divina 4 (invocação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 9m; **Efeito:** 1 espírito de até 6º nível; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pede à sua divindade que envie um espírito para ajudá-lo. Esse espírito realiza uma tarefa à sua escolha — desde algo simples como "use suas asas para nos levar até o topo da montanha" até algo complexo como "escolte esses camponeses até o próximo castelo" —, mas exige um pagamento em troca. Uma tarefa que exija até um minuto para ser realizada custa 100 TO, uma que exija até um dia custa 500 TO e uma tarefa que exija até uma semana (o máximo que a criatura ficará) custa 1.000 TO.

O tipo de criatura é escolhido pelo mestre. A forma do pagamento varia: doações a uma igreja, um item mágico, Tibares... A criatura retorna ao seu plano natal quando cumpre a tarefa.

Alterar Forma

Nível: arcana 9, divina 9 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora (D).

Como *metamorfose*, mas você pode assumir a forma de qualquer criatura, de qualquer tamanho, com até 30 níveis.

A cada rodada, você pode usar uma ação de movimento para assumir outra forma.

Alterar-se

Nível: arcana 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora (D).

Você pode mudar sua aparência e forma — inclusive roupas e equipamento — para qualquer outra criatura, no máximo, uma categoria de tamanho menor ou maior.

Você mantém suas estatísticas, mas recebe uma habilidade da forma selvagem do druida (veja o Capítulo 2: Classes).

Se sua nova forma não é capaz de falar ou não tem membros capazes de fazer gestos precisos, você não pode lançar magias até voltar a sua forma normal.

Se usar esta magia para criar um disfarce, você recebe +10 no teste de Enganação.

Amaldiçoar Água

Nível: divina 1 (necromancia); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 frasco de água; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia imbui um frasco de água com energia negativa, transformando-a em água profana. Água profana causa dano a espíritos Bondosos da mesma forma que água benta causa dano a espíritos Malignos.

Componente material: 2,5kg de prata em pó (que valem 25 TO).

Amolecer Terra e Pedra

Nível: divina 2 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** 1 quadrado de 9m de lado; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Toda a terra ou pedra natural na área amolece. Terra molhada se torna lama, terra seca se torna pó, e pedra se torna argila. Pedras mágicas ou trabalhadas (como construções) não são afetadas.

Uma criatura na lama deve fazer um teste de Reflexos para não ficar presa por uma rodada. Uma criatura no pó tem seu deslocamento reduzido à metade. A argila não afeta o movimento, mas pode ser cortada ou escavada. Por exemplo, um grupo de aventureiros preso em uma caverna pode usar esta magia para amolecer uma parede e escapar por ela.

Amor Incontestável de Raviollius

Nível: arcana 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

O alvo, se falhar em seu teste de Vontade, se apaixona perdidamente pela primeira criatura em que colocar os olhos. O efeito é semelhante a *enfeitiçar pessoa,* mas mais poderoso. A vítima será capaz de quase qualquer coisa para proteger ou ajudar seu "amor", até mesmo arriscando sua vida. Caso o alvo seja atacado por seu "amor", o efeito se dissipa.

Em animais assexuados ou criaturas de Inteligência 2 ou menos, o efeito pode ser diferente — a vítima considera a criatura amada como sendo sua mãe!

Ampliar Animal

Nível: arcana 5, divina 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 animal; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia dobra a altura do alvo, o que aumenta seu tamanho em uma categoria e fornece Força +8, Constituição +4, redução de dano 10/mágica e +4 nos testes de resistência. Todo equipamento carregado pelo alvo também é afetado.

Caso não haja espaço suficiente para a criatura crescer, ela pode fazer um teste de Força (com o bônus fornecido pela magia) para quebrar qualquer barreira (por exemplo, o teto da construção onde estiver). Se o teste falhar a magia não funciona — *ampliar animal* não pode ser usado para esmagar uma criatura aumentando seu tamanho.

Ampliar Plantas

Nível: divina 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Área:** dispersão com 90m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

A vegetação da área (grama, arbustos, árvores, trepadeiras...) aumenta e se emaranha, formando um mato fechado. A área afetada se torna terreno difícil.

Esta magia também pode ser usada em plantações, aumentando sua produtividade em 50% na próxima colheita. Em áreas rurais, clérigos e druidas lançam esta magia como parte das festividades do plantio.

Analisar Encantamento

Nível: arcana 6 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** até 10 criaturas ou objetos; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

A cada rodada, você pode analisar uma criatura ou objeto. Você descobre todas as magias afetando a criatura ou objeto analisado. No caso de itens mágicos, você descobre como ele funciona, como ativá-lo e quantos PM ele possui (se for o caso).

Âncora Dimensional

Nível: arcana 4, divina 4 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** raio; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você dispara pela mão um raio esverdeado. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo é envolvido por um campo de força cor de esmeralda que impede qualquer movimento planar. Isso inclui todas as magias de invocação (como *porta dimensional*, *teletransporte* e *viagem planar*), além de viagens astrais, etéreas ou pelo Plano das Sombras.

Âncora Planar

Nível: arcana 6 (invocação); **Alvo:** 1 espírito de até 12º nível.

Como *âncora planar menor*, mas você invoca um espírito de até 12º nível.

Âncora Planar Maior

Nível: arcana 8 (invocação); **Alvo:** 1 espírito de até 18º nível.

Como *âncora planar menor*, mas você invoca um espírito de até 18º nível.

Âncora Planar Menor

Nível: arcana 5 (invocação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 espírito de até 6º nível; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você invoca um espírito de até 6º nível, com o qual pode negociar um serviço. Faça um teste oposto de Carisma. Se você vencer, ele executa uma tarefa à sua escolha, com duração máxima de uma semana. Se você perder, ele vai embora. Se você perder por 5 ou mais, ele o ataca.

O conjurador pode impedir ataques se lançar um *círculo mágico* voltado para o interior e invocar a criatura ali dentro (você precisa lançar o *círculo mágico* antes da *âncora planar menor*). Se fizer isso o espírito fica preso, e não pode atacá-lo mesmo que você perca o teste oposto de Carisma. Obviamente, você precisará libertar o espírito do *círculo* para que ele realize a tarefa por você.

A criatura tem direito a um teste de Vontade para evitar ser invocada.

Andar no Ar

Nível: divina 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo desta magia pode caminhar no ar como se fosse terra sólida. Ele pode andar reto, descer (em ângulo máximo de 45º) usando seu deslocamento normal, ou subir (também em ângulo máximo de 45º) usando metade de seu deslocamento.

De acordo com o mestre, ventos fortes a favor podem empurrar o alvo, dobrando seu deslocamento — ou reduzindo à metade, se forem contra. Quando a magia termina o alvo desce lentamente até o chão, como se estivesse sob efeito de *queda suave*.

Andar nas Sombras

Nível: arcana 6 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvos:** até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Para lançar esta magia você deve estar em uma área escura. Os alvos são transportados para o Plano das Sombras, uma versão fria e cinzenta do mundo real. No Plano das Sombras as distâncias são distorcidas, e pode-se viajar mais rápido: cada hora de viagem aqui equivale a um dia de viagem no Plano Material.

Devido à natureza nublada do Plano das Sombras, é impossível perceber detalhes do terreno e julgar distâncias exatas. Assim, esta magia é inútil para um batedor ou espião.

Quando uma criatura sai do Plano das Sombras, surge no lugar equivalente do Plano Material, mas deslocada 1d10 x 30m em uma direção horizontal aleatória.

Animação Ilusória

Nível: arcana 8 (ilusão); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 9m; **Área:** 1 cubo de 90m de lado; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum ou Vontade anula (veja texto).

Você cria uma ilusão para esconder o que está acontecendo, tanto de observação direta quanto magias de adivinhação. Quando lança a magia, você escolhe o que vai aparecer na área; qualquer outra coisa será escondida pela magia. Por exemplo, você pode conjurar a magia sobre um castelo vazio para fazê-lo parecer cheio de soldados, ou sobre uma estrada para ocultar um exército marchando sobre ela.

Normalmente, criaturas não têm direito a um teste de Vontade contra esta magia. O teste é permitido apenas se a criatura presenciar algo ilógico — como um exército marchando por uma estrada e subitamente desaparecendo.

Animar Corda

Nível: arcana 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 corda (ou objeto similar) de até 15m; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pode animar uma corda ou objeto similar (corrente, cipó, cabo...). Como uma ação de movimento, você pode fazer a corda se enrolar, fazer um laço ou dar um nó.

Se a corda estiver adjacente a uma criatura Grande ou menor, você pode fazer a corda se enroscar nela. Se falhar em um teste de Reflexos o alvo fica enredado (–2 nas jogadas de ataque, CA, testes de Destreza, perícias baseadas em Destreza e Reflexos, e tem seu deslocamento reduzido à metade). O alvo pode se soltar gastando uma ação completa e sendo bem-sucedido em um teste de Acrobacia (CD 20) ou Força (CD 25). A corda tem 5 pontos de vida.

Animar Objetos

Nível: arcana 6, divina 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvos:** até 8 objetos Pequenos, 4 objetos Médios, 2 objetos Grandes ou 1 objeto Enorme; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você concede vida a objetos inanimados, que agem seguindo suas ordens. As estatísticas de um objeto animado dependem de seu tamanho, e são descritas no Capítulo 11: Bestiário.

Esta magia não afeta itens mágicos, nem objetos que no momento sejam carregados por uma criatura.

Animar Plantas

Nível: divina 7 (transmutação).

Como *animar objetos*, mas concede movimento a plantas. Elas também usam as estatísticas de objetos animados.

Antipatia

Nível: arcana 8, divina 9 (encantamento); **Tempo de Execução:** 1 hora; **Alcance:** 9m; Alvo ou **Área:** 1 objeto ou 1 cubo com 30m de lado; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

O alvo ou área da magia emite vibrações que repelem um tipo de criatura à sua escolha. Você pode escolher uma raça, como elfos, goblins ou dragões; ou uma tendência, como Leal e Bondoso, ou Caótico e Neutro.

Criaturas da raça ou tendência escolhidas sentem-se compelidas a se afastar do alvo ou da área. Uma criatura bem-sucedida em um teste de Vontade pode pegar o objeto ou entrar na área, mas sente-se desconfortável fazendo isso, sofrendo penalidade de –4 na Destreza.

Antipatia anula *simpatia*.

Ao Alcance da Mão

Nível: arcana 2, divina 2 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** to-

que; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo projeta mãos mágicas feitas de terra a até 3m. Essas mãos se movimentam como suas próprias, com as mesmas estatísticas, sendo capazes de usar armas e servir como ponto de origem para suas magias. Para efeitos de combate, o alvo recebe alcance natural de 3m. As mãos também podem ser usadas para manipular objetos em locais altos ou alcançar personagens caídos em buracos, por exemplo.

As mãos possuem CA 20, PV iguais a metade dos PV do alvo, e mesmos testes de resistência do alvo.

Apagar

Nível: arcana 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 pergaminho (ou objeto similar); **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia apaga um texto mundano ou mágico de um pergaminho, folha de papel, papiro ou objeto similar.

Textos mundanos são removidos automaticamente. Para remover um texto mágico, como *runas explosivas*, *símbolo de proteção*, *selo da serpente sépia* ou *marca arcana*, o conjurador precisa ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia). Se o conjurador não conseguir apagar um texto mágico como *runas explosivas*, ele será ativado acidentalmente.

Apavorante Gás de Luigi

Nível: arcana 0 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Criada por Luigi Sortudo, famoso bardo pessoal do antigo Rei ftormy, esta magia serve apenas para trazer risos e embaraços. O alvo tem direito a um teste de Fortitude. Se falhar, sofre de um incontrolável acesso de flatulência, expelindo gases fétidos de forma muito sonora. Essa magia não causa nenhum dano, apenas desconforto e distração.

Enquanto durar a magia, a vítima sofre penalidade de –4 em testes de Furtividade (devido ao barulho... e ao cheiro). Criaturas que tentem rastreá-la pelo faro recebem +8 em seus testes de Sobrevivência.

Aprisionamento

Nível: arcana 9 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

A criatura tocada é enterrada sob a terra, onde permanece em estado de animação suspensa (como na magia *estase temporal*). Descobrir a localização da vítima exige a magia *discernir localização*. Libertá-la exige a magia *libertação*.

Aprisionar a Alma

Nível: arcana 8 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula ou nenhum (veja texto).

Você transfere o corpo de uma criatura para o interior de uma gema. A única maneira de libertar a criatura é quebrar a gema; se isso acontecer, o corpo da vítima se materializa onde a gema estava.

Esta magia pode ser lançada de duas maneiras. Na primeira, ela é lançada diretamente sobre a criatura, que tem direito a um teste de Vontade para evitá-la. A segunda maneira é mais traiçoeira; a magia é lançada sobre a gema, que deve estar inscrita com o nome da criatura a ser aprisionada. Quando a criatura toca a gema, é aprisionada automaticamente, sem direito a teste de resistência. Naturalmente, você precisará convencer o alvo a tocar a gema de alguma maneira...

Componente material: uma gema de pelo menos 1.000 TO por nível da criatura a ser aprisionada (por exemplo, uma gema de 20.000 TO para uma vítima de 20º nível). Se a gema não for valiosa o bastante, se quebrará quando a magia for lançada.

Personagens não conhecem o conceito de "nível" dentro do mundo de jogo, mas podem ter noção do poder geral de uma criatura específica, sabendo assim de que tipo de gema precisam para aprisioná-la.

A gema não é consumida pela magia. Se a gema for destruída, a magia é dissipada.

Arca Secreta

Nível: arcana 5 (invocação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** veja texto; **Alvo:** 1 baú e até 250kg de equipamento; **Duração:** 2 meses; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você esconde um baú no Plano Etéreo, com até 250kg de equipamento. A magia faz com que qualquer equipamento caiba no baú, independente do seu tamanho.

Uma vez que o baú esteja escondido no Plano Etéreo, você pode invocá-lo gastando uma ação padrão. O baú aparece adjacente a você.

O baú deve ser bem construído, com matéria-prima da melhor qualidade — no mínimo 5.000 TO. Você deve ter em mãos uma miniatura do baú, no valor de 50 TO, para conseguir invocar o baú verdadeiro.

Área Escorregadia

Nível: arcana 1 (água); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; Alvo ou **Área:** 1 objeto ou quadrado de 3m de lado; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Reflexos (veja texto).

Esta magia recobre a superfície afetada com uma substância gordurosa e escorregadia. Quando a magia é lançada, criaturas na área devem ser bem-sucedidas em seu teste de Reflexos para não cair. Nas rodadas seguintes, as vítimas devem fazer testes de Acrobacia (CD 10) para andar. Uma falha significa que a criatura não consegue andar; uma falha por 5 ou mais significa que ela cai.

Área escorregadia também pode tornar um item escorregadio. Uma criatura segurando um objeto afetado deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos para não deixar o item cair cada vez que usá-lo.

Arma Espiritual

Nível: divina 2 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** arma de energia; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Uma arma feita de energia surge e ataca um oponente à sua escolha. A arma ataca uma vez por rodada, com o mesmo bônus de ataque corpo-a-corpo do conjurador.

Visualmente, é uma réplica da arma preferida de sua divindade (veja o Capítulo 6), mas sempre causa 1d8+1 pontos de dano e tem crítico x2. A *arma espiritual* não concede e nem recebe bônus de flanquear. O conjurador pode gastar uma ação de movimento para mudar o alvo. A *arma espiritual* não sofre dano, mas pode ser anulada por *dissipar magia*.

Arma Mágica

Nível: arcana 1, divina 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma mundana; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

A arma afetada fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano. Esta magia não afeta armas naturais (para isso, veja *presa mágica*).

Arma Mágica Maior

Nível: arcana 3, divina 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *arma mágica*, mas oferece +2 nas jogadas de ataque e dano.

Arma do Rompimento

Nível: divina 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma de corpo-a-corpo; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

A arma tocada se torna destruidora contra mortos-vivos. Um ataque da arma destrói automaticamente mortos-vivos de 5º nível ou menos, e causa dano dobrado a mortos-vivos de 6º nível ou maior.

Armadilha de Corda

Nível: divina 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 corda (ou objeto similar); **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia transforma uma corda (ou laço, cipó...) em uma armadilha mágica. Uma criatura que pise no quadrado ocupado pela corda ativa a magia, fazendo a corda se enroscar na vítima, deixando-a enredada (–2 nas jogadas de ataque, –4 na Destreza) e imóvel. Escapar exige uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (ambos CD 23).

Um personagem com a habilidade de encontrar armadilhas pode achar a *armadilha de corda* com um teste de Percepção, e desarmá-la com um teste de Ladinagem (ambos CD 28).

Armadilha de Fogo

Nível: arcana 4, divina 2 (abjuração); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum ou Reflexos reduz à metade.

Esta magia protege qualquer objeto que possa ser aberto (porta, baú, gaveta, livro...). Quem abre o item é atingido por uma explosão que causa 4d6 pontos de dano em uma área com 3m de raio, sem direito à teste de resistência. O objeto protegido não é afetado pela explosão. Outras criaturas na área também podem ser atingidas, mas têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade.

Você, assim como qualquer outra pessoa a quem você vincule a magia (geralmente envolvendo uma palavra secreta), pode abrir o objeto normalmente.

Um personagem com a habilidade de encontrar armadilhas pode encontrar a *armadilha de fogo* com um teste de Percepção, e desarmá-la com um teste de Ladinagem (ambos CD 27).

Arrombar anula *armadilha de fogo*.

Armadilha Ilusória

Nível: arcana 2 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** permanente (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia faz uma tranca ou outro mecanismo parecer uma armadilha a qualquer um capaz de detectar armadilhas (como um ladino que faça um teste de Percepção, ou um conjurador que lance *detectar armadilhas*). A armadilha é ilusória; nada acontece se o mecanismo é aberto. O propósito da magia é assustar ladrões ou fazê-los perder preciosos minutos tentando desarmar uma armadilha que nem existe.

Armadura Arcana

Nível: arcana 1 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia envolve o alvo com um campo de força invisível, mas tangível, fornecendo +4 na classe de armadura. Esse bônus é cumulativo com outras magias (por exemplo, um mago com *armadura arcana* e *escudo arcano* recebe +8 na CA), mas não com bônus fornecido por armaduras.

Arrombar

Nível: arcana 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 porta ou objeto similar; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

A magia *arrombar* abre portas, baús e janelas trancadas, presas, barradas ou protegidas por *tranca arcana* (neste caso, o efeito da *tranca arcana* não é anulado, mas neutralizado por 10 minutos). Ela também afrouxa grilhões e solta correntes.

A magia não afeta objetos muito grandes (com mais de 3m de largura ou altura), como a porta de um castelo.

Assassino Fantasmagórico

Nível: arcana 4 (ilusão, medo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula, Fortitude parcial (veja texto).

Usando os medos subconscientes do alvo, você cria uma imagem daquilo que ele mais teme. Apenas a própria vítima pode ver o *assassino fantasmagórico* com nitidez; todas as outras criaturas presentes (incluindo o conjurador) enxergam apenas uma forma sombria.

O alvo deve fazer um teste de Vontade para perceber que a imagem é irreal. Em caso de sucesso, ignora a magia. Se falhar, é atacado pelo *assassino fantasmagórico*, e deve fazer um teste de Fortitude. Se for bem-sucedido neste segundo teste de resistência, sofre 3d6 pontos de dano. Se falhar, seus PV são reduzidos a –10.

Astúcia da Raposa

Nível: arcana 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia acelera o raciocínio do alvo, fornecendo Inteligência +4. Um aumento temporário de Inteligência não concede perícias ou PM adicionais, mas aumenta a CD para resistir a magias.

Astúcia da Raposa em Massa

Nível: arcana 6, divina 6 (transmutação); **Alcance:** 9m; **Alvos:** até 5 criaturas.

Como *astúcia da raposa*, mas afeta até cinco criaturas.

Ataque Certeiro

Nível: arcana 1 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** veja texto.

Você adquire uma compreensão do futuro próximo, que fornece um bônus de +20 na sua próxima jogada de ataque. Esse ataque também não é afetado pela chance de falha de alvos camuflados.

A jogada de ataque deve ser feita até o fim do seu próximo turno.

Ataque Visual

Nível: arcana 6 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** 1 criatura por rodada; **Duração:** 5 rodadas; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

A cada rodada, você pode olhar para uma criatura dentro do alcance como uma ação livre. O alvo tem direito a um teste de Fortitude. Se falhar, e tiver nível mais baixo que o conjurador, a vítima fica apavorada por 1d4 rodadas e então abalada por uma hora.

Se a vítima tem nível igual ou superior ao conjurador, só fica abalada por uma hora.

Aterrorizar

Nível: arcana 2 (medo, necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1d4 rodadas ou 1 rodada, veja texto; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Como *causar medo*, mas afeta qualquer criatura, independente do nível.

Augúrio

Nível: divina 2 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Um *augúrio* diz se uma ação trará resultados bons ou ruins. O mestre rola 1d6; com um resultado de 1 a 5 o *augúrio* funciona, e você recebe uma das seguintes respostas: "felicidade" (sua ação trará bons resultados); "miséria" (sua ação trará maus resultados); "felicidade e miséria" (para ambos), ou "nada" (para ações que não trarão resultados bons ou ruins).

Em um resultado de 6 o *augúrio* falha, e você recebe o resultado "nada". Você não tem como saber se recebeu o resultado "nada" porque a magia falhou ou não.

Por exemplo, se o grupo está prestes a entrar em uma câmara, o *augúrio* dirá "felicidade" se a câmara contém um tesouro desprotegido, "miséria" se contém um monstro, "felicidade e miséria" se houver um tesouro e um monstro, ou "nada" se a câmara estiver vazia.

Augúrio só prevê cerca de meia hora no futuro — qualquer coisa que possa acontecer depois disso não afetará o resultado. Todos os *augúrios* lançados pela mesma pessoa sobre o mesmo assunto usam o resultado do primeiro *augúrio*.

Aumentar Pessoa

Nível: arcana 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia dobra a altura do alvo, o que aumenta seu tamanho em uma categoria e fornece Força +2. O equipamento carregado pelo alvo também é afetado.

Aumentar pessoa anula *reduzir pessoa*.

Aumentar Pessoa em Massa

Nível: arcana 4 (transmutação); **Alvos:** até 5 humanoides.

Como *aumentar pessoa*, mas afeta até cinco humanoides.

Aura Mágica

Nível: arcana 1 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum ou Vontade, veja o texto.

Você altera a aura de um objeto, mascarando-o contra magias de adivinhação. Pode fazer um item mundano parecer mágico, um item mágico parecer mundano, ou um item mágico parecer outro tipo de item mágico.

Se um conjurador analisa o item com *identificação*, deve fazer um teste de Vontade. Se for bem-sucedido, descobre a aura real do item; se falhar, é enganado pela *aura mágica*.

Esta magia não afeta artefatos.

Aura Profana

Nível: divina 8 (mal); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia envolve os alvos com uma escuridão pulsante, que fornece +4 na CA e testes de resistência, e também impede efeitos de possessão ou dominação.

Além disso, uma criatura Bondosa que ataque um dos alvos sofre 1d6 pontos de dano temporário de Força. Um teste de Fortitude anula este efeito.

Aura Sagrada

Nível: divina 8 (bem); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia envolve os alvos com uma luz pulsante, que fornece +4 na CA e testes de resistência, e também impede efeitos de possessão ou dominação.

Além disso, uma criatura Maligna que ataque um dos alvos fica cega por um minuto. Um teste de Fortitude anula este efeito.

Auxílio Divino

Nível: divina 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Você invoca a força de sua divindade, recebendo +1 nas jogadas de ataque e dano.

Banimento

Nível: arcana 7, divina 6 (abjuração); **Alvos:** até 5 espíritos ou criaturas invocadas.

Como *expulsão*, mas você pode expulsar até cinco espíritos ou criaturas invocadas que somem no máximo 20 níveis.

Além disso, se você tiver um ou mais itens que se oponham ao alvo de alguma maneira, a dificuldade do teste de resistência aumenta em CD+2 por item. Por exemplo, se lançar a magia contra demônios do frio (vulneráveis a água benta, e que

odeiam luz) enquanto segura um frasco de água benta e uma tocha acesa, a CD do teste de resistência aumenta em +4. O mestre decide se determinado item é forte o bastante contra a criatura para isso.

Banquete de Heróis

Nível: divina 6 (água); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 9m; **Efeito:** banquete para até 10 criaturas; **Duração:** 1 hora mais 12 horas, veja texto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você conjura um suntuoso banquete, com comida, bebida, mesa, cadeiras, pratos e talheres, que dura uma hora. Cada criatura consumindo banquete durante toda sua duração é curada de qualquer doença, veneno e enjoo. Além disso, durante 12 horas, cada criatura fica imune a doenças, venenos e enjoo, recebe +1 nas jogadas de ataque e testes de Vontade, e 1d8+5 PV temporários.

Se o banquete é interrompido por alguma razão, a magia é dissipada e seus efeitos, anulados.

Barreira de Lâminas

Nível: divina 6 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** barreira ou círculo de lâminas; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade ou anula (veja texto).

Você cria uma barreira com até 30m de lado e 6m de altura, ou um círculo com 6m de raio e 6m de altura, de lâminas afiadas e giratórias. Qualquer criatura que atravessar a *barreira de lâminas* sofre 10d6 pontos de dano. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade.

Uma criatura que esteja na área da *barreira de lâminas* quando ela é lançada sofre dano como se estivesse atravessando-a. A vítima pode evitar o dano com um teste de Reflexos (terminando dentro ou fora da barreira, à sua escolha).

A *barreira de lâminas* fornece cobertura contra ataques desferidos através dela.

Bênção

Nível: divina 1 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** todos os aliados dentro de 9m; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Seus aliados recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque e nos testes de resistência contra medo.

Bênção anula *perdição*.

Blasfêmia

Nível: divina 7 (mal, sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** dispersão com 9m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

As criaturas não Malignas na área sofrem um efeito que depende de seu nível:

- Acima de 14º nível ficam pasmas por uma rodada.
- Entre 7º e 14º nível sofrem 2d6 pontos de dano temporário de Força, e ficam pasmas por uma rodada.
- Abaixo de 7º nível morrem.

Além disso, se você estiver em seu plano nativo, todos os espíritos não Malignos são banidos para seu plano de origem.

Boca Encantada

Nível: arcana 2 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria no alvo uma *boca encantada*, que pronuncia uma mensagem quando um evento acontece. A mensagem pode conter até 25 palavras.

O evento é escolhido pelo conjurador: pode ser visual ou auditivo, como uma pessoa se aproximando, ou uma palavra específica sendo pronunciada. Por exemplo, uma *boca encantada* pode ser lançada sobre a porta de uma torre, para dizer uma mensagem assustadora caso criaturas armadas se aproximem.

Bola de Fogo

Nível: arcana 3 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** explosão com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Uma das mais famosas magias de ataque, a *bola de fogo* cria uma poderosa explosão de chamas. Você aponta o dedo e dispara uma pequena pedra flamejante, que explode quando atinge o local escolhido, causando 6d6 pontos de dano.

Não é necessário fazer uma jogada de ataque, a menos que você queira lançar a *bola de fogo* através de uma passagem estreita. Neste caso, se errar, a *bola de fogo* pode bater em um obstáculo no caminho, explodindo antes do desejado.

Bola de Fogo Controlável

Nível: arcana 7 (fogo); **Duração:** até 5 rodadas.

Como *bola de fogo*, mas mais poderosa (causa 14d6 pontos de dano) e pode ser detonada depois de lançada.

Ao conjurar esta magia, você cria uma pequena pedra flamejante que pode detonar imediatamente (como *bola de fogo*) ou mais tarde (até cinco rodadas). Se você escolher detoná-la mais tarde, a pedra fica inerte e pode ser lançada como uma arma de arremesso (distância de 3m) por qualquer criatura. Independente de quantas vezes seja arremessada, só vai explodir na rodada que você escolheu.

Bom Fruto

Nível: divina 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 4 frutos; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você transforma até quatro frutos frescos, recém colhidos, em itens mágicos. Cada fruto alimenta uma criatura de tamanho Médio como se fosse uma refeição completa, e recupera 1d4 pontos de vida.

Bordão da Magia

Nível: divina 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 bordão; **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você armazena uma magia num bordão de madeira. Somente uma magia pode ser guardada no bordão, e você não pode ter mais de um *bordão da magia* ao mesmo tempo. Você pode lançar a magia armazenada sem gastar PM; quando a lançar, o bordão se esvazia.

Quando lança *bordão da magia,* você deve fornecer qualquer componente material necessário para a magia a ser guardada, e pagar qualquer custo em XP.

Brilho

Nível: arcana 0, divina 0 (luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Este truque cria uma explosão de luz brilhante perto do rosto do alvo, que fica ofuscado (–1 nas jogadas de ataque). Esta magia não afeta criaturas cegas.

Buraco Negro

Nível: divina 9 (escuridão); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** 30m; **Efeito:** buraco negro; **Duração:** 3 rodadas; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial (veja texto).

A magia cria um vácuo poderoso capaz de sugar tudo nas proximidades (incluindo o próprio conjurador).

No início das três rodadas seguintes, todas as criaturas a até 60m devem ser bem-sucedidas em um teste de Fortitude, ou caem no chão e são puxadas 30m na direção do *buraco negro*. Objetos que não estejam presos também são puxados. Criaturas podem gastar uma ação de movimento para se segurar em algum objeto fixo, recebendo +2 em seus testes de resistência. Criaturas e objetos a 30m ou menos são sugados pelo *buraco negro*.

Não se conhece o destino das coisas sugadas pelo *buraco negro*, uma vez que jamais retornam. Alguns estudiosos sugerem que podem ser enviadas para outros mundos. Muitos clérigos de Tenebra acreditam que esta magia abre um portal para Sombria, o plano onde vive sua deusa, e sonham um dia poder realizar essa jornada.

Cajado Abençoado

Nível: divina 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 bordão ou clava mundanos; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

A arma afetada fornece +1 nas jogadas de ataque e dano. Além disso, causa dano como se fosse de duas categorias de tamanho maior; por exemplo, um bordão Médio (dano normal 1d6) causará 2d6 pontos de dano.

Esses efeitos só ocorrem se a arma é empunhada por você. Nas mãos de qualquer outra criatura, é uma arma normal.

Cajado em Cobra

Nível: divina 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 cajado ou peça similar de madeira; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum ou Fortitude anula (veja texto).

Uma das magias favoritas do deus maligno Sszzaas, *cajado em cobra* transforma um cajado, clava, vara, galho de árvore ou outro objeto alongado de madeira em uma cobra venenosa, sob controle do conjurador. Se o conjurador tenta transformar um cajado empunhado por alguém, esse personagem tem direito a um teste de Fortitude para impedir o efeito.

Cobra Venenosa: animal 2, N; tamanho Pequeno, desl. 6m, escalada 6m, natação 6m; PV 8; CA 17 (+1 nível, +1 tamanho, +3 Des, +2 natural); corpo-a-corpo: mordida +5 (1 mais veneno); hab. faro, veneno; Fort +3, Ref +6, Von +1; For 6, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2. *Perícias e Talentos:* Furtividade +12, Iniciativa +4, Percepção +2; Acuidade com Arma.

Veneno: inoculação através da mordida; 1d12 de dano; Fort CD 15.

Cajado Vivo

Nível: divina 7 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 cajado; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você transforma um cajado especialmente preparado em uma criatura Enorme de matéria vegetal, similar a um ente (veja o Capítulo 11: Bestiário). O cajado-ente segue suas ordens e luta por você até o fim da magia, quando então volta a ser um cajado.

Componente material: um cajado feito a partir de um galho de carvalho entalhado com runas druídicas. Preparar o cajado leva um mês, durante o qual você não pode se aventurar ou realizar outras atividades trabalhosas. Ao contrário de outros componentes materiais, o cajado não é consumido pela magia — em vez disso, se transforma no ente. Quando a magia termina, o ente se transforma no cajado, que pode ser usado novamente. Entretanto, se o ente for morto, o cajado será destruído.

Caminhar na Água

Nível: divina 3 (água); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo desta magia pode andar sobre água e qualquer outro líquido (lama, areia movediça, ácido, lava...) como se fosse terra firme. Entretanto, a magia não protege contra qualquer efeito que o líquido possa causar; o alvo pode andar sobre lava, mas ainda vai sofrer dano pelo calor.

Se esta magia for lançada sobre um alvo submerso, ele vai subir em direção à superfície a 18m por rodada, até que possa ficar de pé sobre ela.

Caminhar em Árvores

Nível: divina 5 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora ou até ser usada 10 vezes.

Você pode gastar uma ação completa para entrar em uma árvore adjacente que seja maior do que você.

Você pode permanecer dentro da árvore livremente, percebendo os arredores de forma normal (mas sem poder executar nenhuma ação). Também pode sair na mesma árvore ou em qualquer outra árvore dentro de 1km (sair da árvore é uma ação livre). Você pode entrar e sair de uma árvore até 10 vezes. Se estiver dentro de uma árvore que seja destruída, a magia termina e você sofre 10d6 pontos de dano.

Caminhar no Vento

Nível: divina 6 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Os alvos desta magia se transformam em vapor (como a magia *forma gasosa*) e, se estiverem a céu aberto, podem ser carregados por um vento mágico, que eleva seu deslocamento para 180m. Esse deslocamento permite que a criatura cubra grandes distâncias, possivelmente indo de um reino a outro em poucas horas!

Uma criatura pode voltar à sua forma física quando quiser, gastando uma ação completa. Se fizer isso, a magia termina para ela.

Campo Antimagia

Nível: arcana 6, divina 8 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora.

Você é cercado por uma barreira invisível com 3m de raio que acompanha seus movimentos. Qualquer magia ou efeito mágico que entre na área da barreira é anulado enquanto estiver lá. Uma criatura sob efeito de *força do touro*, por exemplo, perde o bônus de Força enquanto estiver dentro do *campo antimagia*. Qualquer tempo transcorrido dentro do *campo* conta para a duração da magia.

Criaturas invocadas que entrem em um *campo antimagia* desaparecem. Elas reaparecem na mesma posição quando a duração do *campo* termina — supondo que a duração da magia que as invocou ainda não tenha terminado.

Criaturas mágicas, como elementais, ou construtos imbuídos com magia durante sua criação, como golens, não são diretamente afetados pelo *campo antimagia*. Entretanto, como qualquer criatura, não poderão usar magias ou habilidades mágicas dentro dele.

Dissipar magia não anula um *campo antimagia*, e dois *campos* na mesma área não se neutralizam. Artefatos e deuses maiores não são afetados por um *campo antimagia*.

Cão Fiel

Nível: arcana 5 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** cão fantasmagórico; **Duração:** permanente até ser descarregada, então 1 minuto (veja texto); **Teste de Resistência:** nenhum.

Você invoca um cão de guarda invisível que protege o local onde foi invocado (ele não sai do lugar). Se uma criatura se aproxima a até 9m do cão, ele começa a latir. O cão não late para criaturas inofensivas, como pequenos animais, mas não é enganado por magias de ilusão ou transmutação — ele vai latir para uma criatura invisível, ou para um guerreiro transformado em rato, por exemplo.

Se uma criatura se aproxima a 1,5m do cão, ele pára de latir e começa a morder, com bônus de ataque +15 e dano 2d6+10. Ele recebe todos os benefícios por ser uma criatura invisível, e é imune a dano.

A magia é permanente até que uma criatura faça o cão começar a latir. A partir desse ponto, ela dura um minuto, quando então o cão se dissipa.

Componente material: um osso de prata (no valor de 500 TO).

Carne para Pedra

Nível: arcana 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você transforma o alvo e seu equipamento em uma estátua inerte e sem consciência. A criatura não está morta, mas também não pode ser percebida como um ser vivo por magias de adivinhação. Se a estátua for quebrada a criatura morrerá.

Carvalho Vivo

Nível: divina 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 árvore; **Duração:** 1 mês; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você transforma um carvalho em um ente (veja o Capítulo 11: Bestiário). O ente não o acompanha, mas protege um lugar à sua escolha que esteja a até 90m de onde a magia foi lançada. Você pode dar ordens específicas ao ente, como "não ataque animais" ou "não ataque quem pronunciar esta senha".

Cativar

Nível: arcana 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 30m; **Alvos:** qualquer quantidade de criaturas escolhidas; **Duração:** concentração, até 1 hora; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Para lançar esta magia, você deve discursar ou fazer uma apresentação artística. As criaturas escolhidas prestam atenção, ignorando tudo ao redor, enquanto você continuar discursando ou se apresentando. Uma criatura que entre no alcance da magia depois de ser lançada também deve fazer o teste de resistência para não ser afetada.

Esta magia não tem efeito contra criaturas hostis. Além disso, caso uma ação hostil seja realizada contra qualquer criatura afetada, a magia é anulada, e todas as criaturas afetadas assumem uma atitude hostil contra o conjurador.

Causar Medo

Nível: arcana 1, divina 1 (medo, necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura de até 4º nível; **Duração:** 1d4 rodadas ou 1 rodada (veja texto); **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

O alvo fica apavorado. Caso seja bem-sucedido no teste de resistência, em vez disso fica abalado por uma rodada.

Cegueira/Surdez

Nível: arcana 2, divina 3 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** permanente (D); **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

O alvo fica cego ou surdo, à escolha do conjurador.

Cerrar Portas

Nível: arcana 1 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 porta ou objeto similar; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia tranca magicamente uma porta, portão ou janela, aumentando em CD+5 a dificuldade dos testes de Força ou Ladinagem para abrir.

Chama Contínua

Nível: arcana 2, divina 3 (luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Uma chama surge no objeto tocado. A chama ilumina tanto quanto uma tocha, mas não gera calor, não consome oxigênio e não pode ser apagada (podendo inclusive manter-se embaixo d'água). Ela pode ser coberta, no entanto.

Componente material: pó de rubi (no valor de 50 TO).

Chuva de Meteoros

Nível: arcana 9 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Efeito:** 4 rochas flamejantes; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade ou nenhum (veja texto).

Esta magia produz quatro rochas flamejantes que voam até um ponto à sua escolha. Quando atingem o ponto escolhido, explodem causando 6d6 pontos de dano numa dispersão com 12m de raio. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade. Uma criatura ao alcance da explosão de mais de uma rocha deve fazer um teste de resistência separado para cada uma. Resistência a fogo se aplica separadamente a cada explosão.

Você pode mirar as rochas em criaturas específicas, o que exige um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 2d6 pontos de dano de esmagamento e não tem direito ao teste de Reflexos para reduzir o dano da explosão. Se você errar, a rocha explode no chão em um ponto adjacente ao alvo.

Se você mirar as quatro rochas em um único alvo, a magia pode causar até 32d6 pontos de dano (2d6 de esmagamento e 6d6 de fogo por cada uma das quatro rochas)!

Chuva Quente

Nível: arcana 1 (água); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 3m; **Efeito:** chuva de água quente; **Duração:** concentração, no máximo 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Os habitantes de Malpetrim atribuem a criação desta magia a sua mais ilustre habitante — Nielendorane, a maga elfa mais famosa, poderosa e desejada de Arton. Tudo que ela faz é criar uma pequena e confortável chuva de água quente, ótima para tomar banho e curar resfriados. Acredita-se que seja uma variante arcana e mais generosa da magia divina *criar água*.

A *chuva quente* pode ser invocada apenas em aposentos fechados, e só pode ser mantida enquanto o mago continua entoando as palavras mágicas de ativação. Essas palavras se parecem muito com certas cantigas élficas infantis...

Por alguma razão, a água criada pela *chuva quente* não serve para matar a sede.

Ciclone

Nível: divina 8 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Efeito:** ciclone; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Reflexos anula (veja texto).

Esta magia produz um poderoso ciclone, com raio de 3m e altura de 9m, que segue direto em frente com deslocamento de 18m. Você pode gastar uma ação padrão para controlar o ciclone, fazendo-o mudar de direção, parar ou voltar a se mover.

Uma criatura Enorme ou menor na área do ciclone deve fazer um teste de Reflexos por rodada para não sofrer 3d6 pontos de dano. Uma criatura Média ou menor sofre esse dano automaticamente, e também deve fazer um teste de Reflexos por rodada para não ser erguida pelos ventos, ficando imobilizada (e sofrendo dano) até o fim da magia.

Você pode forçar o ciclone a expelir qualquer criatura que tenha erguido, como uma ação livre.

Círculo Mágico contra o Mal

Nível: arcana 3, divina 3 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Área:** emanação com 3m de raio, centrada na criatura tocada; **Duração:** 10 minutos ou 1 semana (veja texto); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Todas as criaturas na área afetada recebem os efeitos da magia *proteção contra o mal* (+2 na CA e testes de resistência contra criaturas Malignas, imunidade a efeitos de possessão e dominação). Além disso, criaturas Malignas não podem entrar na área, a menos que sejam bem-sucedidas em um teste de Vontade.

Esta magia tem uma versão alternativa, com o círculo voltado para o interior, em vez do exterior. Nesse caso, a magia aprisiona uma criatura invocada Maligna de tamanho Grande ou menor durante uma semana. A criatura não pode atravessar o círculo fisicamente, mas pode escapar usando qualquer forma de viagem dimensional (para impedi-la de escapar dessa maneira, veja a magia *âncora dimensional*). Ela também pode usar ataques à distância e magias.

Existe uma versão desta magia para cada tendência (*círculo mágico contra o bem*, *contra o caos* e *contra a ordem*).

Componente material: pó de prata (no valor de 5 TO) usado para desenhar um círculo ao redor da criatura a ser protegida ou aprisionada. No caso de uma criatura aprisionada, ela não pode fazer nada, direta ou indiretamente, contra o círculo. Entretanto, se outra coisa destruir o círculo, a criatura ficará livre.

Círculo da Morte

Nível: arcana 6 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** explosão com 12m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Esta magia absorve a força vital das criaturas na área, matando-as instantaneamente. O *círculo da morte* pode matar criaturas vivas totalizando 10d4 níveis. Alvos com menos níveis são afetados primeiro; entre criaturas com nível igual, as mais próximas do ponto de origem são afetadas primeiro. Nenhuma criatura de 10º nível ou maior será afetada.

Componente material: pó de pérola negra (no valor de 500 TO).

Círculo de Teletransporte

Nível: arcana 9 (invocação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Efeito:** círculo com 1,5m de raio; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria um círculo no chão, que transporta qualquer criatura que pisar nele (como *teletransporte maior*). O destino é escolhido quando a magia é lançada.

O círculo é tênue e praticamente invisível. Você pode marcá-lo de alguma forma (por exemplo, lançando-o sobre uma plataforma elevada). Se não fizer isso, ele pode ser pisado por acidente. Junte com um destino hostil e você terá uma armadilha bastante eficaz!

Um personagem com a habilidade de encontrar armadilhas pode perceber o *círculo do teletransporte* com um teste de Percepção, e desarmá-lo com um teste de Ladinagem (ambos CD 34).

Componente material: pó de âmbar (no valor de 1.000 TO).

Clarividência/ Clariaudiência

Nível: arcana 3 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 90m; **Efeito:** sensor mágico; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria um sensor mágico invisível em um lugar específico. Você pode ver ou ouvir (à sua escolha) através do sensor, como se fosse um olho ou ouvido seu. O sensor não pode se mover, mas você pode girá-lo para observar outras direções.

Clone

Nível: arcana 8 (necromancia); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 9m; **Efeito:** 1 clone; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria um *clone* sem vida de uma criatura, que serve como um "seguro" — se o alvo morrer, sua alma será transportada para o *clone*, que então ganhará vida.

Para criar o *clone* você precisa extrair tecido vivo da criatura-alvo (não pode ser unhas ou cabelo), causando 1 ponto de dano permanente de Constituição. Depois de criada, a cópia precisa ser mantida em laboratório por 2d4 meses, quando então está pronta para receber a alma do alvo.

O *clone* tem as estatísticas do alvo no momento de sua morte, mas sem o dano de Constituição causado para criá-lo. No entanto, mudar de corpo causa à criatura a perda de um nível (como se fosse alvo da magia *reviver os mortos*). Morte por velhice não permite ter a alma transportada para a cópia.

Componente material: um pedaço da criatura a ser clonada (veja acima) e instrumentos de laboratório (no valor de 1.000 TO).

Cólera da Ordem

Nível: divina 4 (ordem); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** explosão com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você canaliza poder divino na forma de um desenho tridimensional de energia. A *cólera da ordem* causa 8d6 pontos de dano em criaturas Caóticas e deixa-as pasmas por uma rodada. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evita o efeito de pasmar.

Criaturas Neutras sofrem metade do dano (ou um quarto, se forem bem-sucedidas no teste de Fortitude) e não sofrem o efeito de pasmar.

Coluna de Chamas

Nível: divina 5 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** cilindro com 3m de raio e 12m de altura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Esta magia cria uma coluna vertical de fogo sagrado, que causa 10d6 pontos de dano a cada criatura dentro da área. Metade deste dano é de natureza divina, e ignora resistência ou imunidade a fogo.

Comandar

Nível: divina 1 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você dá um comando ao alvo. Ele, em seu próprio turno, obedece da melhor maneira possível. Os comandos possíveis são:

- "Pare". O alvo não realiza nenhuma ação durante seu turno.
- "Largue". O alvo solta quaisquer itens que esteja segurando, e não pode pegá-los novamente até o início do próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto pegar aquilo que largou).
- "Caia". O alvo se joga no chão — ou cai de onde estiver, caso esteja em lugar alto —, e não se levanta até o início do próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto se levantar).
- "Venha". O alvo gasta seu turno se aproximando de você (usando duas ações de movimento).
- "Fuja". O alvo gasta seu turno se afastando de você (usando duas ações de movimento).

Comandar Maior

Nível: divina 5 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como *comandar*, mas afeta até cinco criaturas.

Comandar Mortos-Vivos

Nível: arcana 2 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 morto-vivo; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Contra um morto-vivo inteligente, esta magia funciona como *enfeitiçar pessoa*. Contra um morto-vivo sem inteligência, esta magia fornece controle total ao conjurador. Um morto-vivo sem inteligência entende apenas ordens básicas ("venha", "ataque", "proteja"...).

Compor

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 250kg de equipamento; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você muda a forma de até 250kg de equipamento, mas mantendo o mesmo tipo de matéria. Por exemplo, você pode transformar uma pilha de lenha em uma ponte de madeira. Para fazer um item complexo você também precisa ser bem-sucedido em um teste de Ofício correspondente.

Componente material: matéria original no mesmo valor da matéria-prima necessária para fazer o item.

Compreender Idiomas

Nível: arcana 1, divina 1 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos.

Você entende qualquer coisa escrita ou falada. Você precisa tocar a criatura falando ou a inscrição para entender. Esta magia não fornece a habilidade de falar ou escrever em outro idioma, tampouco decifra códigos ou mensagens secretas.

Comunhão

Nível: divina 5 (adivinhação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** concentração, até 1 minuto.

Você contata seu deus (ou um de seus representantes) e faz perguntas que possam ser respondidas com "sim" ou "não". Você pode fazer uma pergunta por rodada. É possível que sua divindade responda "não sei" — embora poderosos, os deuses do Panteão não são oniscientes.

Custo em XP: 100 XP.

Comunhão com a Natureza

Nível: divina 5 (adivinhação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Através de uma breve união com a natureza local, você obtém informações sobre a região. Você pode descobrir até três informações sobre os seguintes temas: terreno, animais, vegetais, minerais, cursos d'água e presença de criaturas antinaturais. Você pode, por exemplo, descobrir a quantidade de cavernas na região (terreno), se uma planta rara que está procurando existe na região (vegetais) e se há ou não mortos-vivos na região (criaturas antinaturais).

Esta magia funciona apenas em áreas naturais. Em locais abertos, afeta até 10km; em locais subterrâneos, até 300m.

Condição

Nível: divina 2 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas tocadas; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Pela duração da magia, você sabe mentalmente a posição e condição (quantos PV tem, se ela está sob efeito de magia...) das criaturas tocadas. Depois de conjurada, a distância entre o conjurador e os alvos não importa — a magia só deixa de detectar um alvo se ele morrer ou viajar para outro plano de existência.

Cone Glacial

Nível: arcana 5 (frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

A magia projeta uma rajada de frio extremo, que começa em sua mão e aumenta até formar um cone, causando 10d6 pontos de dano.

Confundir Detecção

Nível: arcana 2 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** 2 criaturas ou 2 objetos com até 20kg; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Quando conjura esta magia, você deve escolher um alvo primário e outro secundário. Quando um conjurador lança uma magia de adivinhação sobre o primeiro alvo, deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, vai detectar as informações do segundo alvo.

Por exemplo, se o alvo primário é uma criatura Maligna e o secundário, uma criatura Neutra, *detectar o mal* não vai detectar a tendência do alvo primário; se o alvo primário for um item mágico e o secundário, um item mundano, *detectar magia* não vai perceber a aura do alvo primário, e assim por diante.

Confusão

Nível: arcana 4 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** explosão com 6m de raio; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

As criaturas na área se comportam de modo aleatório. Role 1d6 no início de cada turno de cada criatura afetada para descobrir sua ação:

1) Foge do conjurador.

2-3) Não faz nada (fica balbuciando incoerentemente).

4-5) Ataca a criatura mais próxima.

6) Age normalmente.

Conjuração de Sombras

Nível: arcana 4 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** veja texto; Alvo/Área/**Efeito:** veja texto; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** Vontade parcial (veja texto).

Você cria uma ilusão semi-real de qualquer magia arcana de 2º nível ou menor. Qualquer criatura afetada tem direito a um teste de Vontade; se bem-sucedida, percebe que é uma ilusão e sofre apenas 25% do dano ou efeito da magia.

Por exemplo, contra um alvo bem-sucedido em seu teste de Vontade, um *raio ardente* criado por uma *conjuração de sombras* causa 25% do dano, enquanto uma *teia* criada por *conjuração de sombras* tem chance de 25% de prender o alvo.

Bem-sucedida ou não no teste de Vontade, qualquer criatura afetada também tem direito a qualquer teste de resistência oferecido pela magia original. Por exemplo, uma criatura afetada por *imobilizar pessoa* criado por uma *conjuração de sombras* tem direito a um teste de Vontade para perceber que é uma ilusão. Mesmo que falhe, ainda tem direito ao teste de Vontade original de um *imobilizar pessoa*.

Conjuração de Sombras Maior

Nível: arcana 7 (ilusão).

Como *conjuração de sombras*, mas você pode copiar qualquer magia arcana de 6º nível ou menor. Além disso, criaturas que percebam ser uma ilusão sofrem 50% do dano ou efeito da magia original (em vez de apenas 25%).

Consagrar

Nível: divina 2 (bem); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia abençoa a área com energia positiva. Canalizar energia positiva na área aumenta em 50% o dano curado ou causado. Além disso, mortos-vivos sofrem uma penalidade de –1 em todas as jogadas e testes de resistência.

Esta magia não pode ser lançada em uma área contendo um símbolo dedicado a um deus de tendência oposta ao deus patrono do conjurador.

Consagrar anula *profanar*.

Consertar

Nível: arcana 0, divina 0 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto de até 1kg; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia repara pequenas falhas em um objeto mundano. Pode colar um frasco de cerâmica quebrado, unir elos de uma corrente ou costurar uma roupa rasgada, entre outros pequenos reparos. *Consertar* não afeta itens mágicos.

Conspurcar

Nível: divina 5 (mal); **Tempo de Execução:** 1 dia; **Alcance:** toque; **Alvo:** emanação com 12m de raio; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia transforma a área em um local profano, o que gera três efeitos:

- A área da magia conta como um *círculo de proteção contra o bem*.
- Canalizar energia positiva na área causa apenas 50% do dano curado ou causado.
- Você pode imbuir a área com uma das seguintes magias: *ajuda*, *âncora dimensional*, *bênção*, *causar medo*, *detectar magia*, *detectar o bem*, *dissipar magia*, *escuridão profunda*, *idiomas*, *movimentação livre*, *luz do dia*, *perdição*, *proteção contra a morte*, *proteção contra energia*, *purgar invisibilidade*, *remover medo*, *silêncio*, *suportar elementos* e *zona da verdade*. A magia imbuída pode afetar todas as criaturas na área, todas as criaturas da sua tendência ou sua fé, ou todas as criaturas de outra fé ou tendência, à sua escolha. A magia imbuída afeta cada alvo assim que entra na área de *conspurcar*, e permanece ativa enquanto a criatura permanecer na área.

Componente material: incenso e óleos (no valor de 1.000 TO).

Constrição

Nível: divina 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** quadrado com 12m de lado; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Esta magia só pode ser conjurada em uma área com vegetação. Raízes, galhos e gavinhas se enroscam nas criaturas que estejam na área. Vítimas que falham em seu teste de Reflexos ficam enredadas; em caso de sucesso, seu deslocamento é reduzido à metade. Uma criatura enredada pode se soltar com uma ação completa e um teste bem-sucedido de Acrobacia (CD 20) ou Força (CD 25). A cada rodada, no turno do conjurador, a vegetação tenta enredar novamente todas as criaturas na área.

Contato Extraplanar

Nível: arcana 5 (adivinhação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** concentração, até 1 minuto.

Sua mente viaja até outro plano de existência, onde entra em contato com seres extraplanares como gênios, demônios, elementais, deuses, ou até mesmo as aberrações da Tormenta. Você pode fazer uma pergunta por rodada a esses seres.

Para cada pergunta, o mestre deve rolar 1d6 em segredo. Com um resultado de 1 a 4 a entidade responde verdadeiramente. Entretanto, como não gostam desse tipo de contato, as entidades respondem da maneira mais breve e enigmática possível — normalmente com apenas uma palavra, como "sim", "não", "talvez", "irrelevante", etc. Em um resultado 5 a entidade não conhece a resposta, e responde "não sei". E com um resultado 6, a resposta será uma mentira.

Além disso, para cada pergunta o conjurador deve fazer um teste de Vontade (CD 20+1d10). Se falhar, sofre 2d6 pontos de dano temporário de Inteligência, Sabedoria e Carisma — é o alto preço por se envolver com seres incompreensíveis.

Contingência

Nível: arcana 6 (essência); **Tempo de Execução:** 10 minutos mais o tempo de execução da magia latente (veja texto); **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia ou até ser descarregada.

Você lança uma magia sobre si mesmo — mas, em vez de funcionar no mesmo instante, a magia fica dormente até ser ativada por uma uma condição determinada por você. A magia dormente deve ser lançada imediatamente após *contingência*, deve ser uma magia que possa afetá-lo (*pele rochosa*, *proteção a energia*, *teletransporte*...) e deve ser no máximo de 5º nível.

As condições para ativar a magia devem ser claras, mas podem ser genéricas. Por exemplo, *contingência* pode manter *proteção a energia* para ser ativada quando você sofrer dano de energia, ou *teletransporte* para ser ativado quando você for agarrado por uma criatura. A magia dormente funciona imediatamente após a condição ser cumprida, sem que você precise gastar uma ação.

Apenas uma *contingência* pode ser mantida ao mesmo tempo. Se você lançar outra *contingência*, a anterior será anulada.

Conto das Rochas

Nível: divina 6 (adivinhação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos.

Você pode conversar com rochas, tanto naturais quanto trabalhadas. Pode descobrir o que elas viram e ouviram na última semana, ou se escondem alguma coisa (como uma sala secreta atrás de uma parede falsa).

Contra-Ataque Mental

Nível: arcana 9, divina 9 (abjuração); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** veja texto.

Como *limpar a mente*, mas mais perigosa. Ela não apenas protege os alvos de efeitos mentais, como envia um contra-ataque automático a quem fizer essa tentativa.

Quando alguém lança uma magia de adivinhação, encantamento ou medo contra um alvo sob efeito de *contra-ataque mental*, esse conjurador deve fazer um teste de Vontade (CD igual à necessária para resistir à sua própria magia), ou sofre 3d6 pontos de dano de Inteligência.

Por algum motivo, sempre que alguém tenta usar qualquer poder telepático contra um anão para descobrir onde fica seu reino secreto (Doherimm, a Montanha de Ferro), o anão manifesta um efeito idêntico a esta magia, como uma habilidade mágica. Por isso, ninguém se atreve a usar leitura mental em anões para obter essa informação.

Controlar Água

Nível: arcana 6, divina 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Área:** quadrado com 24m de lado; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia reduz ou aumenta, à sua escolha, o nível da água (ou outro líquido) em até 4,5m. Reduzir um corpo de água raso abre um caminho seco, que pode ser atravessado a pé; reduzir um corpo de água profundo cria um redemoinho, que pode sugar barcos. Lançada sobre um elemental da água, esta magia causa o efeito de *lentidão*.

Controlar o Clima

Nível: arcana 6, divina 7 (transmutação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 3km; **Área:** círculo com 3km de raio centrado em você; **Duração:** 4d12 horas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você muda o clima da área onde se encontra, podendo criar qualquer condição climática: chuva, neve, ventos, névoas... Veja o Capítulo 10: O Mestre para detalhes sobre o clima.

Conjurada por um druida, a magia aumenta sua área para um círculo com 4,5km de raio, e sua duração para 1d4 dias.

Controlar Mortos-Vivos

Nível: arcana 7 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** mortos-vivos que somem até 20 níveis; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você controla telepaticamente as ações de um ou mais mortos-vivos (totalizando até 20 níveis). Quando a duração termina, as criaturas voltam a suas atividades normais, mas mortos-vivos inteligentes irão se lembrar de que foram controlados.

Controlar os Ventos

Nível: divina 5 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Alvo:** cilindro com 60m de raio e 12m de altura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você pode mudar a direção ventos na área. Também pode mudar sua intensidade em até três categorias (por exemplo, de nenhum vento para vendaval, ou tornado para vento forte). Veja o Capítulo 10: O Mestre para as regras de clima.

Convocação Instantânea

Nível: arcana 7 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** veja texto; **Alvo:** 1 objeto de até 5kg; **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você invoca um objeto de qualquer lugar para sua mão. O item deve estar inscrito com sua *marca arcana*.

Esta magia não funciona se o objeto estiver com outra criatura, mas você saberá onde ele está e quem o está carregando.

Componente material: uma gema (no valor de 1.000 TO) gravada com o nome do item a ser invocado.

Convocar Relâmpagos

Nível: divina 3 (eletricidade); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 90m; **Efeito:** 1 ou mais relâmpagos; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Você invoca um relâmpago que atinge um alvo à sua escolha, causando 3d6 pontos de dano (Reflexos reduz à metade). A cada rodada, você pode gastar uma ação padrão para invocar outro relâmpago. Se estiver numa tempestade, cada relâmpago causará 3d10 pontos de dano.

Convocar Tempestade de Relâmpagos

Nível: divina 5 (eletricidade).

Como *convocar relâmpagos*, mas cada relâmpago causa 5d6 pontos de dano (ou 5d10 em uma tempestade).

Corpo de Ferro

Nível: arcana 8 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos.

Você se transforma em uma estátua de ferro vivo, recebendo Força +6, redução de dano 15/adamante, resistência a fogo 10 e imunidade a afogamento, atordoamento, cegueira, dano de habilidade, doenças, eletricidade, surdez e venenos. Além disso, seus ataques desarmados passam a causar 1d6 pontos de dano.

Você sofre uma penalidade de armadura de –5, e precisa fazer testes de Identificar Magia (CD 30) para lançar magias.

Corrente de Relâmpagos

Nível: arcana 6 (eletricidade); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Alvo:** 1 alvo primário e até 10 alvos secundários; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Uma descarga elétrica parte das pontas de seus dedos, atingindo um alvo à sua escolha e causando 12d6 pontos de dano. A partir desse ponto, a descarga se divide em outros relâmpagos que atingem até dez outros alvos à sua escolha, causando 6d6 pontos de dano cada. Um mesmo alvo não pode ser atingido por mais de um relâmpago.

Crânio Voador de Vladislav

Nível: arcana 2 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** crânio voador; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria um apavorante crânio humano envolto em energia negativa, que causa 4d6 pontos de dano quando atinge o alvo. Para acertar, o conjurador precisa fazer um ataque de toque à distância.

Crescer Espinhos

Nível: divina 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** quadrado com 12m de lado; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Esta magia só pode ser conjurada em ambientes externos. A vegetação fica rígida e afiada, ou raízes pontiagudas surgem do solo — embora a aparência do lugar continue a mesma. Uma criatura na área afetada sofre 1d4 pontos de dano e deve fazer um teste de Reflexos. Se falhar, também tem seu deslocamento reduzido à metade por um dia, ou até receber uma magia que cure pelo menos 1 PV (esta redução no deslocamento não é cumulativa).

Um personagem com a habilidade de encontrar armadilhas pode notar os espinhos afiados com um teste de Percepção (CD 28).

Criar Água

Nível: divina 1 (água); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 odre; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia enche um odre (ou outro recipiente pequeno, como um jarro) com água pura e potável.

Criar Alimentos

Nível: divina 3 (água); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Efeito:** comida e água para 1 criatura Média por 1 dia; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria comida e bebida suficientes para alimentar uma criatura Média por um dia. Se não for consumida, a refeição desaparece em um dia.

Criar Chama

Nível: divina 1 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Uma chama com a intensidade de uma tocha surge na mão do conjurador. Ela não afeta o conjurador nem seu equipamento. Além de fornecer iluminação, a chama pode ser usada para atacar: faça um ataque de toque corpo-a-corpo ou à distância (alcance de 9m). Se acertar, causa 1d4+1 pontos de dano de fogo.

Criar Itens Efêmeros

Nível: arcana 4 (terra); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** 9m; **Efeito:** 1 objeto mundano de tamanho Enorme ou menor; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria um objeto mundano a partir de matéria vegetal morta, como madeira ou

linho. Você deve ser bem-sucedido em um teste de Ofício correspondente (CD 20) para criar qualquer objeto complexo.

Criar Itens Temporários

Nível: arcana 5 (terra).

Como *criar itens efêmeros*, mas você também cria objetos de matéria mineral, como pedra, metal, etc. Você deve ser bem-sucedido em um teste de Ofício correspondente para criar qualquer objeto complexo.

Criar Mortos-Vivos

Nível: arcana 6, divina 6 (necromancia); **Tempo de Execução:** 1 hora.

Como *criar mortos-vivos menor*, mas você pode criar um carniçal, lívido ou múmia. Veja o Capítulo 11: Bestiário, ou o *Bestiário de Arton, Vol. 1*, para as estatísticas dessas criaturas.

Criar Mortos-Vivos Maior

Nível: arcana 8, divina 8 (necromancia); **Tempo de Execução:** 1 hora.

Como *criar mortos-vivos menor*, mas você pode criar uma sombra, aparição ou espectro. Veja o *Bestiário de Arton, Vol.1*, para as estatísticas dessas criaturas.

Criar Mortos-Vivos Menor

Nível: arcana 4, divina 3 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 cadáver; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia transforma um cadáver em um esqueleto ou zumbi (conforme o estado de conservação do corpo) que segue seus comandos. O nível máximo de mortos-vivos que você pode ter sob seu comando é igual ao dobro de seu nível. Um conjurador de 10º nível, por exemplo, pode ter até 20 níveis de mortos-vivos sob seu comando — 20 esqueletos, 10 zumbis ou qualquer outra combinação que some 20 níveis.

Os mortos-vivos podem segui-lo ou então proteger um local à sua escolha. Eles duram até serem destruídos (um morto-vivo destruído não pode ser reanimado). Veja o Capítulo 11: Bestiário, para estatísticas de esqueletos e zumbis.

Componente material: um ônix negro (no valor de 25 TO por nível do morto-vivo), inserido na boca ou olho do cadáver.

Criar Passagens

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** abertura com 1,5m de largura, 3m de altura e 3m de profundidade; **Duração:** 1 dia (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria uma passagem através de muralhas de madeira ou pedra, mas não de metal e outros materiais mais resistentes.

Se a espessura da muralha for superior a 3m, a magia faz apenas um buraco — lançar a magia mais vezes pode formar uma passagem contínua através de muralhas muito grossas. Quando a magia termina (ou caso seja dissipada), as criaturas dentro do túnel são arremessadas para a saída mais próxima.

Cubo de Energia

Nível: arcana 7 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** cubo com 3m de lado; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma prisão imóvel, invisível e indestrutível, similar a *muralha de energia*. Ela prende qualquer criatura de tamanho Grande ou menor.

Cúpula de Proteção contra Vegetais

Nível: divina 4 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos.

Esta magia cria uma barreira invisível que impede qualquer planta monstruosa de se aproximar a menos de 3m de você.

Cúpula de Proteção contra a Vida

Nível: divina 6 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos.

Como *cúpula de proteção contra vegetais*, mas afeta quaisquer animais, humanoides e monstros (mas não construtos, espíritos e mortos-vivos).

Cura Completa

Nível: divina 6 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia recupera 100 pontos de vida do alvo, além de todo dano temporário de habilidade. Também cura qualquer doença ou veneno, e qualquer das seguintes condições: atordoado, cego, confuso, enjoado, exausto, fatigado, ofuscado, pasmo e surdo.

A *cura completa* não remove níveis negativos, não restaura níveis perdidos e não cura dano permanente de habilidade.

Se usada contra um morto-vivo, esta magia funciona como *doença plena*.

Cura Completa em Massa

Nível: divina 9 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** até 5criaturas.

Como *cura completa*, mas recupera 200 pontos de vida e afeta até cinco criaturas.

Curar Ferimentos Críticos

Nível: divina 4 (cura).

Como *curar ferimentos leves*, mas recupera 4d8+7 pontos de vida.

Curar Ferimentos Críticos em Massa

Nível: divina 8 (cura).

Como *curar ferimentos leves em massa*, mas recupera 4d8+15 pontos de vida.

Curar Ferimentos Graves

Nível: divina 3 (cura).

Como *curar ferimentos leves*, mas recupera 3d8+5 pontos de vida.

Curar Ferimentos Graves em Massa

Nível: divina 7 (cura).

Como *curar ferimentos leves em massa*, mas recupera 3d8+13 pontos de vida.

Curar Ferimentos Leves

Nível: divina 1 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você canaliza energia positiva que recupera 1d8+1 pontos de vida da criatura tocada. Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia causa dano a eles.

Curar Ferimentos Leves em Massa

Nível: divina 5 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** até 5 criaturas.

Como *curar ferimentos leves*, mas recupera 1d8+9 pontos de vida e afeta até cinco criaturas.

Curar Ferimentos Moderados

Nível: divina 2 (cura).

Como *curar ferimentos leves*, mas recupera 2d8+3 pontos de vida.

Curar Ferimentos Moderados em Massa

Nível: divina 6 (cura).

Como *curar ferimentos leves em massa*, mas recupera 2d8+11 pontos de vida.

Dança Irresistível

Nível: arcana 8 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1d4 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo sente uma vontade irresistível de dançar. Ele não pode realizar nenhuma ação (além de girar e sapatear...) e, neste estado, sofre penalidade de –4 na CA e –10 em testes de Reflexos.

Dedo da Morte

Nível: arcana 7 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m;

Alvo: 1 criatura viva; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você aponta o dedo para uma criatura, que cai com –10 PV. Se o alvo é bem-sucedido em seu teste de Fortitude, em vez disso sofre 5d6 pontos de dano.

Descanso Tranquilo

Nível: arcana 3, divina 2 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 cadáver; **Duração:** 1 semana; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia preserva um cadáver, impedindo que ele se decomponha.

Desejo

Nível: arcana 9 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** veja texto; Alvo/Área/**Efeito:** veja texto; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta é a mais poderosa das magias arcanas, permitindo alterar a realidade a seu bel-prazer. Com um *desejo* você pode:

• Duplicar qualquer magia arcana de 8º nível ou menor.

• Duplicar qualquer magia de 6º nível ou menor.

• Criar um item mundano no valor de até 25.000 TO.

• Conceder a uma criatura um bônus permanente de +1 em uma habilidade. Uma mesma habilidade pode se aumentada em até +5 com *desejo*.

• Desfazer os efeitos nocivos de qualquer magia de 8º nível ou menor (como *insanidade* ou *prisão*).

• Curar todos os PV e todas as condições de até 10 criaturas.

• Ressuscitar uma criatura, duplicando a magia *ressurreição*. Um *desejo* pode até reviver uma vítima cujo corpo tenha sido destruído, mas nesse caso serão necessários dois *desejos*: um para recriar o corpo e outro para trazer a alma de volta. A criatura ainda perde um nível ao ser ressuscitada.

• Transportar até 10 criaturas de qualquer local para qualquer outro local, em qualquer plano, independente das condições. Um alvo não voluntário pode tentar um teste de Vontade para evitar o efeito.

• Desfazer um acontecimento recente. O *desejo* permite que uma jogada realizada na última rodada seja realizada novamente. Por exemplo, se um aliado morreu na última rodada devido ao acerto crítico de um inimigo, você pode obrigar esse inimigo a refazer a jogada de ataque.

Desejo pode gerar efeitos ainda mais poderosos, mas tenha cuidado! Desejar a fortuna de um rei pode transportá-lo para a sala de tesouro real, onde será preso ou morto; desejar ser imortal pode transformá-lo em morto-vivo, e assim por diante. Qualquer *desejo* que não encaixe em um dos efeitos acima deve ser decidido pelo mestre.

Componente Material: nenhum, mas para duplicar uma magia você precisa fornecer qualquer componente material exigido.

Custo de XP: 5.000 XP. Se o *desejo* duplicar uma magia com custo de XP, você também precisa pagar esse custo ou 5.000 XP, o que for maior.

Desejo Restrito

Nível: arcana 7 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** veja texto; Alvo/Área/**Efeito:** veja texto; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Com um *desejo restrito* você pode:

• Duplicar qualquer magia arcana de 6º nível ou menor.

• Duplicar qualquer magia de 5º nível ou menor.

• Criar um item mundano no valor de até 5.000 TO.

• Desfazer os efeitos nocivos de qualquer magia de 6º nível ou menor (como *carne para pedra* e *tarefa/missão*).

Desejo restrito também pode criar outros efeitos com poder similar, como fazer uma criatura ser atingida automaticamente pelo próximo ataque, ou sofrer uma penalidade de –7 no próximo teste de resistência.

Componente Material: nenhum, mas para duplicar uma magia você precisa fornecer qualquer componente material exigido pela magia a ser duplicada.

Custo de XP: 1.000 XP. Se o *desejo* duplicar uma magia com custo de XP, você também precisa pagar esse custo ou 1.000 XP, o que for maior.

Desespero

Nível: divina 1 (medo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia imbui um terrível e poderoso sentimento de medo sobre o alvo, fazendo-o ficar abalado.

Desespero Esmagador

Nível: arcana 4 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

As criaturas na área são atingidas por grande tristeza, sofrendo uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque, dano, testes de habilidade, perícia e resistência.

Desintegrar

Nível: arcana 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você dispara um raio fino e esverdeado. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Em caso de falha, sofre 20d6 pontos de dano; se bem-sucedido, o dano diminui para 5d6.

Independentemente do resultado do teste de Fortitude, se os PV do alvo forem reduzidos a 0 ou menos, seu corpo será completamente desintegrado, restando apenas pó.

Deslocamento

Nível: arcana 3 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo parece estar a cerca de 60cm de sua posição verdadeira. Isso fornece os mesmos benefícios de camuflagem total (50% de chance de falha).

Despedaçar

Nível: arcana 2, divina 2 (sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; Alvo ou **Área:** 1 construto, 1 objeto de até 20kg ou dispersão com 3m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia emite um som alto e agudo que causa 4d6 pontos de dano em um construto, ou destrói um objeto mundano de até 20kg.

Despedaçar também pode ser usado como uma magia de área; neste caso, destrói todos os objetos mundanos leves (até 500g) feitos de material frágil (vidro, cerâmica, porcelana, cristal...) na área.

Despertar

Nível: divina 5 (encantamento); **Tempo de Execução:** 1 dia; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 animal ou árvore; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você desperta inteligência humana em um animal ou árvore. Para a magia funcionar, você deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 10 + DV do alvo, ou DV que a árvore terá ao *despertar*).

O animal ou árvore desperto será amigável, mas não será um servo, nem estará sob controle telepático. Um animal desperto recebe um valor de Inteligência igual a 3d6, um bônus de 1d4 no Carisma e 1 nível adicional. Uma árvore desperta se torna um ente (veja o Capítulo 12: Bestiário). Ambos falam um idioma que o conjurador conheça.

Custo em XP: 250 XP.

Despistar

Nível: arcana 6 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; Alvo/**Efeito:** você/uma duplicata ilusória; **Duração:** concentração, até 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você se torna invisível (como *invisibilidade aprimorada*). Ao mesmo tempo, uma cópia ilusória de você (como *imagem maior*) surge no ponto em que você está. A duplicata tem o mesmo deslocamento, fala e gesticula como se fosse real — mas não pode atacar, nem lançar magias.

Destruição

Nível: divina 7 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Chamas negras envolvem sua mão. Faça um ataque de toque corpo-a-corpo. Se acertar, o alvo faz um teste de Fortitude. Em caso de falha, seu corpo é completamente consumido em chamas; se bem-sucedido, sofre 10d6 pontos de dano.

Destruição Rastejante

Nível: divina 7 (invocação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Efeito:** 1 enxame; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia invoca uma massa negra de insetos, vermes, larvas e outras criaturas rastejantes, que ocupam uma área com 3m de lado. No início de cada turno, qualquer criatura na área sofre 6d6 pontos de dano. Você pode gastar uma ação padrão para fazer a *destruição rastejante* se mover até 9m em qualquer direção.

Destruição Sagrada

Nível: divina 4 (bem); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** explosão com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você canaliza poder divino na forma de uma explosão brilhante, que causa 8d6 pontos de dano a criaturas Malignas e deixa-as cegas por uma rodada. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evita a cegueira.

Criaturas Neutras sofrem metade do dano (ou um quarto, se bem-sucedidas no teste de Fortitude) e não sofrem cegueira.

Destruir Mortos-Vivos

Nível: arcana 6, divina 6 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** explosão com 12m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Como *círculo da morte*, mas em vez de criaturas vivas, afeta mortos-vivos na área.

Componente material: pó de diamante (no valor de 500 TO).

Detectar Animais

Nível: divina 1 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** emanação em cone; **Duração:** concentração, até 3 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você detecta a presença, quantidade e condição de todos os animais na área, conforme a quantidade de rodadas que gastar se concentrando. Na primeira rodada, você percebe a presença de animais; na segunda rodada, percebe a quantidade de animais; por fim, na terceira rodada, a localização e condição de cada animal.

Condição depende dos PV atuais. Um animal com mais de 90% de seus PV está *saudável*; entre 25 a 90%, está *razoável*; com menos de 25% está *fraco;* e um animal com 0 ou menos PV está *moribundo*.

Esta magia não atravessa barreiras que excedam 90cm de terra ou madeira, 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, ou uma folha fina de chumbo.

Detectar Armadilhas

Nível: divina 1 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** dispersão com 9m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você detecta a presença de armadilhas, como fossos escondidos. Esta magia não percebe ameaças naturais ou condições perigosas, como areia movediça ou uma ruína prestes a desmoronar.

Esta magia não atravessa barreiras que excedam 90cm de terra ou madeira, 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, ou uma folha fina de chumbo.

Detectar Magia

Nível: arcana 0, divina 0 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** emanação em cone; **Duração:** concentração, até 3 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você detecta a presença, quantidade e intensidade de auras mágicas na área, conforme a quantidade de rodadas que gastar se concentrando. Na primeira rodada, você percebe a presença de auras mágicas; na segunda rodada, a quantidade de auras; por fim, na terceira rodada, você percebe a localização e intensidade de cada aura mágica.

A intensidade de uma aura mágica depende do nível da magia que a gerou (para itens mágicos, considere a magia de nível mais alto necessária para a criação do item, ou então seu custo). Magias de nível 0 a 3º geram uma aura *tênue*, magias de 4º a 6º nível geram uma aura *moderada,* e magias de nível 7º a 9º geram uma aura *poderosa*. Magias de um deus maior ou artefatos geram uma aura *avassaladora*.

ex Esta magia não atravessa barreiras que cedam 90cm de terra ou madeira, 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, ou uma folha fina de chumbo.

Detectar o Mal

Nível: divina 1 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** emanação em cone; **Duração:** concentração, até 3 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você detecta a presença, quantidade e intensidade de auras Malignas na área, conforme a quantidade de rodadas que gastar se concentrando. Na primeira rodada, você percebe a presença de auras Malignas; na segunda rodada, a quantidade de auras; por fim, na terceira rodada, você percebe a localização e intensidade de cada aura Maligna.

A intensidade de uma aura Maligna depende do nível da criatura, magia ou item mágico que a gerou. Criaturas de 1º a 6º nível geram uma aura *tênue*, criaturas de 7º a 12º nível geram uma aura *moderada* e criaturas de 13º a 20º nível geram uma aura *poderosa*. Criaturas com mais de 20 níveis geram uma aura *avassaladora*. Para a intensidade de auras geradas por magias ou itens mágicos, use as medidas de *detectar magia*.

Animais, armadilhas, venenos e outros perigos potenciais não são Malignos, por isso não são detectados por esta magia.

Esta magia não atravessa barreiras que excedam 90cm de terra ou madeira, 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, ou uma folha fina de chumbo.

Existe uma versão diferente desta magia para cada tendência (*detectar o bem*, *detectar o caos* e *detectar a ordem*).

Detectar Mortos-Vivos

Nível: arcana 1, divina 1 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** emanação em cone; **Duração:** concentração, até 3 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você detecta a presença, quantidade e poder de mortos-vivos na área, conforme a quantidade de rodadas que gastar se concentrando. Na primeira rodada, você percebe a presença de mortos-vivos; na segunda rodada, a quantidade de mortos-vivos; e na terceira rodada, a localização e poder de cada morto-vivo.

O poder da criatura depende do seu nível. Mortos-vivos de 1º a 6º nível geram uma aura *tênue*, mortos-vivos de 7º a 12º nível geram uma aura *moderada* e mortos--vivos de 13º a 20º nível geram uma aura *poderosa*. Mortos-vivos com mais de 20 níveis geram uma aura *avassaladora*.

Esta magia não atravessa barreiras que excedam 90cm de terra ou madeira, 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, ou uma folha fina de chumbo.

Detectar Pensamentos

Nível: arcana 2 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 18m; **Área:** emanação em cone; **Duração:** concentração, até 3 rodadas; **Teste de Resistência:** Vontade anula (veja texto).

Você detecta pensamentos superficiais (coisas que alguém esteja pensando naquele momento) de uma criatura inteligente, conforme a quantidade de rodadas que gastar se concentrando.

Na primeira rodada, você percebe a presença de pensamentos na área (qualquer criatura com Int 1 ou mais); na segunda rodada, a quantidade de mentes e valor de Inteligência de cada uma; por fim, na terceira rodada, percebe os pensamentos superficiais de todas as mentes na área. Uma criatura pode fazer um teste de Vontade para proteger seus pensamentos.

Esta magia não atravessa barreiras que excedam 90cm de terra ou madeira, 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, ou uma folha fina de chumbo.

Detectar Portas Secretas

Nível: arcana 1 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** dispersão com 9m de raio; **Duração:** instantânea.

Você detecta portas, alçapões, salas e esconderijos secretos ou escondidos.

Esta magia não atravessa barreiras que excedam 90cm de terra ou madeira, 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, ou uma folha fina de chumbo.

Detectar Venenos

Nível: arcana 0, divina 0 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você percebe se uma criatura ou objeto é venenoso ou está envenenado. Você pode fazer um teste de Ofício (alquimia, CD 20) para determinar o tipo de veneno.

Detectar Vidência

Nível: arcana 4 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia.

Você percebe qualquer tentativa de detectá-lo através de magias de adivinhação, e descobre a presença de qualquer sensor mágico a até 18m. Você pode fazer um teste oposto de Identificar Magia contra o conjurador que tentou detectá-lo; se for bem-sucedido, você tem um vislumbre de seu rosto e uma ideia aproximada de sua localização ("três dias de viagem ao norte", por exemplo).

Dificultar Detecção

Nível: arcana 3 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Um conjurador que lance uma magia de adivinhação para detectar o alvo deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, a magia não funciona.

Se for lançada sobre uma criatura, *dificultar detecção* protege tanto a criatura quanto seu equipamento.

Discernir Localização

Nível: arcana 8, divina 8 (adivinhação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta é uma das mais poderosas magias de adivinhação, e permite que você descubra a localização de uma criatura ou objeto. Esta magia supera os meios normais de proteção contra adivinhação; apenas *limpar a mente,* ou a intervenção direta de um deus maior, podem impedir que você descubra onde o alvo está.

Para encontrar uma criatura, você precisa conhecê-la pessoalmente ou ter consigo um objeto pessoal dela; para encontrar um objeto, você precisa tê-lo tocado ao menos uma vez.

Discernir Mentiras

Nível: divina 4 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** até 5 criaturas; **Duração:** concentração, até 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Enquanto se concentra em uma ou mais pessoas, você saberá se elas estão mentindo deliberadamente. A magia não esclarece a verdade, não descobre erros não intencionais, e nem revela omissões.

Disco Flutuante

Nível: arcana 1 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** disco de energia de 1m de diâmetro; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria um plano de energia côncavo que carrega até 100kg. O disco segue o conjurador com deslocamento de 9m, flutuando 1m acima do chão. O disco desaparece se você se deslocar mais rápido e ele sair do alcance. Se o disco desaparecer, tudo que ele está carregando cai no chão.

Disfarce Ilusório

Nível: arcana 1 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora.

Você pode mudar sua aparência e a aparência de seu equipamento. Pode alterar sua altura, peso, tom de pele, etc.

Esta magia fornece +10 em testes de Enganação para disfarces. Ela não oferece novas habilidades (você pode ficar parecido com outra raça, mas não ganhará nenhuma de suas habilidades raciais), nem muda seu equipamento (uma espada longa disfarçada como machado de batalha continua funcionando e causando dano como uma espada).

Outras criaturas têm direito a um teste de Vontade para reconhecer a ilusão quando interagem com você.

Disjunção

Nível: arcana 9 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** explosão com 12m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum ou Vontade anula (veja texto).

Todos os efeitos mágicos na área são dissipados, e todos os itens mágicos — exceto aqueles que o conjurador carrega — se tornam itens mundanos. Itens mágicos têm direito a um teste de resistência para evitar esse efeito.

Esta poderosa magia tem 10% de chance de destruir um artefato que esteja na área. Se isso acontecer, você deve fazer um teste de Vontade (CD 25); se falhar, perderá permanentemente todas as suas habilidades de conjuração — esse é o alto preço por destruir um artefato. Essas habilidades não podem ser recuperadas por nenhum meio mortal (nem mesmo *desejo* ou *milagre*), apenas por intervenção direta de um deus maior.

Dissimular Tendência

Nível: divina 2 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia esconde a tendência do alvo de todos os efeitos de adivinhação.

Dissipar Magia

Nível: arcana 3, divina 3 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; Alvo ou **Área:** 1 criatura ou objeto, ou uma explosão com 9m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia dissipa outras magias que estejam em execução, como se sua duração tivesse acabado. Note que efeitos de magias instantâneas não podem ser dissipados (não se pode dissipar uma *bola de fogo* ou *relâmpago* depois que já causaram dano...).

Ao lançar *dissipar magia* sobre um alvo (criatura ou objeto), você faz um teste de Vontade contra cada magia afetando o alvo (CD 10 + nível da magia + modificador da habilidade relevante de quem lançou a magia). O bônus máximo que você pode ter nesse teste é +10. Cada teste bem-sucedido dissipa a magia respectiva. Lançada contra um item mágico, *dissipar magia* transforma-o em um item mundano durante 1d6 rodadas.

Ao lançar *dissipar magia* sobre uma área, você faz um teste de dissipar contra cada magia em efeito na área. No entanto, caso uma criatura ou objeto na área estejam sendo afetados por mais de uma magia, você faz o teste de dissipar apenas contra a magia de nível mais alto. Por exemplo, se uma criatura dentro da área estiver sob efeito de *patas de aranha*, *reflexos* e *velocidade*, você poderá dissipar apenas *velocidade*.

Dissipar Magia Maior

Nível: arcana 6, divina 6 (abjuração).

Como *dissipar magia*, mas o bônus máximo no teste de dissipar é +20.

Dissipar o Mal

Nível: divina 5 (bem); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto ou até ser descarregada; **Teste de Resistência:** veja texto.

O alvo desta magia fica envolto em uma aura brilhante, que fornece CA+4 contra criaturas Malignas.

Além disso, o alvo pode tentar enviar uma criatura Maligna de outro plano de volta a seu plano nativo. Fazer isso exige um ataque de toque desarmado, e a vítima tem direito a um teste de Vontade. Esse uso descarrega a magia.

Por fim, o alvo pode dissipar uma magia Maligna ou um encantamento lançado por uma criatura Maligna com um toque. Esse uso também descarrega a magia.

Existe uma versão desta magia para cada tendência (*dissipar o bem*, *dissipar o caos* e *dissipar a ordem*). O alvo de *dissipar o bem* fica envolto em uma aura sombria, o alvo de *dissipar o caos* fica recebe uma aura imóvel e azulada, e o alvo de *dissipar a ordem* ganha uma aura ondulante e amarelada.

Ditado

Nível: divina 7 (ordem, sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** dispersão com 9m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

As criaturas não Leais na área sofrem um efeito que depende de seu **Nível:**

- Acima de 14º **Nível:** ficam surdas por 1d4 rodadas.
- Entre 7º e 14º **Nível:** ficam lentas (como na magia *lentidão*) por 2d4 rodadas e surdas por 1d4 rodadas.
- Abaixo de 7º **Nível:** morrem.

Além disso, se você estiver em seu plano nativo, todos os espíritos não Leais são banidos para seu plano de origem.

Doença Plena

Nível: divina 6 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade.

Esta magia ataca o alvo com intensa energia negativa, causando 100 pontos de dano — ou 50, se a vítima é bem-sucedida em seu teste de Vontade. Independente do resultado do teste, *doença plena* nunca reduz os pontos de vida do alvo abaixo de 1.

Usada contra um morto-vivo, esta magia funciona como *cura completa*.

Dominação Total

Nível: arcana 7 (encantamento); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 semana; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta é a mais poderosa magia de controle mental conhecida, e felizmente poucos em Arton têm poder suficiente para usá-la. Funciona como *dominar pessoa*, a vítima torna-se um escravo total do conjurador, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua — até mesmo ordens suicidas. Tudo que a pessoa dominada era não importa mais — ela será capaz de agir contra sua tendência, suas crenças e sua fé, podendo até mesmo conspirar e atacar seus entes amados e amigos.

Componente material: uma parte do corpo do alvo (unhas, cabelos...).

Dominar Animal

Nível: divina 3 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 animal; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia cria um vínculo telepático entre você e o alvo, permitindo que você dê ordens e sinta o que ele sente. Dar uma ordem é uma ação de movimento. Ordens suicidas são automaticamente recusadas.

Dominar Monstro

Nível: arcana 9 (encantamento).

Como *dominar pessoa*, mas afeta qualquer tipo de criatura.

Dominar Pessoa

Nível: arcana 5 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 semana; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia é uma versão mais poderosa de *enfeitiçar pessoa*, fornecendo controle telepático sobre o alvo. Uma vez estabelecido, o controle tem alcance ilimitado — você não precisa mais ver a criatura para controlá-la. Você sabe as condições e sensações do alvo, embora não possa enxergar através dos olhos dele.

Com uma ação de movimento você pode enviar uma ordem para a criatura dominada. Um comando contrário à natureza do alvo (por exemplo, mandar que uma criatura Leal roube alguma coisa) permite um novo teste de resistência. Ordens suicidas são ignoradas. Se você não gastar pelo menos uma rodada por dia se concentrado na magia, a vítima terá direito a um novo teste de Vontade para se libertar.

Drenar Energia

Nível: arcana 9, divina 9 (necromancia); **Duração:** 1 dia.

Como *drenar temporário*, mas o alvo sofre 2d4 níveis negativos. Além disso, quando a duração termina, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude para cada nível negativo. Um teste bem-sucedido elimina o nível negativo; uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente.

Contra um morto-vivo, em vez disso a magia oferece 2d4x5 PV temporários.

Drenar Força Vital

Nível: divina 2 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura moribunda; **Duração:** instantânea/1 dia (veja texto); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você remove o restante da força vital de uma criatura que esteja com 0 PV ou menos, e a canaliza para aumentar seu próprio poder. O alvo morre, e você recebe Força+2, CD+1 contra suas magias e 1d8 pontos de vida temporários por um dia. Se a vítima é bem-sucedida em seu teste de Vontade, a magia é anulada.

Drenar Temporário

Nível: arcana 4 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** raio; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você dispara um raio púrpura de seus dedos. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 1d4 níveis negativos. Cada nível negativo impõe uma penalidade de –1 nas jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Cada nível negativo também faz um conjurador perder sua magia memorizada de mais alto

nível, ou pontos de magia equivalentes à magia de mais alto nível que pode lançar.

Normalmente, níveis negativos podem se tornar uma perda permanente de nível, mas os níveis negativos de *drenar temporário* não têm duração suficiente.

Contra um morto-vivo, em vez disso a magia oferece 1d4x5 PV temporários.

Elucubração do Mago

Nível: arcana 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você recupera uma magia de 5º nível ou menor que tenha lançado nas últimas 24 horas. A *elucubração do mago* só está disponível para conjuradores que memorizam suas magias (como magos).

Encarnação Fantasmagórica

Nível: arcana 9 (ilusão, medo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** até 10 criaturas; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula, Fortitude parcial (veja texto).

Como *assassino fantasmagórico*, mas afeta até 10 criaturas. Além disso, se o alvo é bem-sucedido no teste de Fortitude, fica atordoado por uma rodada (além de sofrer 3d6 pontos de dano).

Encolher Item

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto de tamanho Enorme ou menor; **Duração:** 1 semana (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia diminui o tamanho de um item mundano em quatro categorias (um objeto Enorme vira Mínimo, por exemplo). Você também pode mudar a consistência do item, deixando-o rígido como pedra ou flexível como seda. Uma palavra de comando definida por você faz o objeto voltar ao tamanho normal.

Encontrar Armadilhas

Nível: divina 2 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você recebe a habilidade de encontrar armadilhas de um ladino, e +10 em testes de Percepção para procurar armadilhas.

Encontrar o Caminho

Nível: divina 6 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

A criatura tocada descobre o caminho mais direto para entrar ou sair de um lugar. Assim, a magia pode ser usada para descobrir a rota até o relicário de uma catedral, ou a saída mais próxima de uma masmorra (mas não para encontrar a localização de uma criatura ou objeto; *encontrar o caminho* funciona apenas em relação a lugares).

Caso a criatura demore mais de uma hora para percorrer o caminho, o conhecimento se perde.

Se *encontrar o caminho* for lançada em uma criatura sob efeito de *labirinto*, o efeito de *labirinto* termina em uma rodada.

Enfeitiçar Animal

Nível: divina 1 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 animal; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como *enfeitiçar pessoa*, mas afeta um animal.

Enfeitiçar Monstro

Nível: arcana 4 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** 1 semana; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como *enfeitiçar pessoa*, mas afeta qualquer criatura viva.

Enfeitiçar Monstro em Massa

Nível: arcana 8 (encantamento); **Alvos:** qualquer número de criaturas.

Como *enfeitiçar monstro*, mas afeta qualquer número de criaturas vivas, somando não mais de 30 níveis.

Enfeitiçar Pessoa

Nível: arcana 1 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia torna uma criatura humanoide prestativa (veja Diplomacia no Capítulo 2: Perícias). Ela não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. A vítima atende pedidos simples e inofensivos automaticamente; para pedidos incomuns ou arriscados você precisa ser bem-sucedido em um teste de Diplomacia (CD 20, sem direito a novas tentativas em caso de falha). A vítima não atende pedidos muito perigosos ou suicidas.

Um teste de Vontade bem-sucedido anula a magia, e um alvo ameaçado recebe +5 nesse teste. Se você ou seus aliados executam qualquer ação hostil contra o alvo, a magia é anulada.

Enfraquecer o Intelecto

Nível: arcana 5 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Os valores de Inteligência e Carisma do alvo se tornam 1 (aproximadamente a inteligência de um peixe). O alvo não poderá se comunicar de modo coerente, usar perícias baseadas em Inteligência ou Carisma ou lançar magias. Ele ainda reconhece seus amigos, e pode segui-los e ajudá-los, mas sempre de maneira simplória.

O alvo fica nesse estado até que uma magia *remover encantamento* seja usada para cancelar o efeito.

Um conjurador de magias arcanas (como um bardo, feiticeiro ou mago) sofre penalidade de –4 no teste de resistência.

Enfraquecer Plantas

Nível: divina 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Área:** dispersão com 90m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

A vegetação na área diminui, como se tivesse sido cuidadosamente podada. Terreno difícil muda para terreno normal e não oferece camuflagem; além disso, anula magias como *constrição* e *ampliar plantas*.

Esta magia também pode ser usada sobre plantações, diminuindo sua produtividade em 1/3 na próxima colheita. Druidas contrários à civilização usam esta magia

para acabar com o suprimento de comida de aldeias e cidades.

Envenenamento

Nível: divina 3 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Seu toque inocula um veneno terrível no alvo, causando 1d10 pontos de dano na Constituição instantaneamente, mais 1d10 pontos de dano na Constituição um minuto depois. O alvo tem direito a um teste de Fortitude para cada dano.

Enviar Mensagem

Nível: arcana 5, divina 4 (encantamento); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** mesmo plano de existência; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 rodada (veja texto); **Teste de Resistência:** nenhum.

Você envia uma mensagem de até 25 palavras a uma criatura conhecida que esteja no mesmo plano de existência. O alvo sabe que a mensagem vem de você e pode responder imediatamente, também com até 25 palavras.

Erupção de Aleph

Nível: arcana 4 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** explosão com 1,5m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

A *erupção de Aleph* abre no chão um buraco que expele um jato de lava derretida à volta, causando 8d6 pontos de dano. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade. Uma criatura que falhe no teste sofre mais 4d6 pontos de dano na rodada seguinte.

Escrita Ilusória

Nível: arcana 3 (ilusão); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto de até 5kg; **Duração:** 1 semana (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia permite escrever um texto sobre um objeto. A *escrita ilusória* parece um idioma exótico — apenas você e aqueles que você escolher quando lançar a magia podem entendê-la.

Quando alguém não autorizado tenta ler, a magia dispara um efeito ilusório que força o leitor a fazer um teste de Vontade. Em caso de falha, o leitor é afetado por uma *sugestão* que dura no máximo 30 minutos. A sugestão normalmente é algo como "esqueça o que leu e vá embora".

O texto mágico pode ser lido por alguém não autorizado com uma combinação das magias *visão da verdade* e *ler magias* ou *compreender idiomas*.

Escudo Arcano

Nível: arcana 1 (abjuração, essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Esta magia cria um disco de força invisível que flutua à sua frente, fornecendo CA+4 e imunidade total a *mísseis mágicos*.

Escudo Entrópico

Nível: divina 1 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Um campo mágico e multicolorido envolve o conjurador, desviando flechas e outros tipos de projéteis: você recebe camuflagem contra ataques à distância.

Escudo da Fé

Nível: divina 1 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria um campo de força mágico em volta do alvo, fornecendo CA+2.

Escudo de Fogo

Nível: arcana 4 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Seu corpo fica envolto em chamas, que fornecem resistência a fogo 10 e causam 2d6+3 pontos de dano a qualquer criatura que ataque você corpo-a-corpo.

Escudo da Ordem

Nível: divina 8 (ordem); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia envolve os alvos com uma luz prateada, que fornece +4 na CA e testes de resistência, e impede efeitos de possessão ou dominação.

Além disso, qualquer criatura Caótica que ataque um dos alvos fica lenta (como a magia *lentidão*) por um minuto. Um teste de Fortitude anula este efeito.

Esculpir Som

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas ou objetos; **Duração:** 1 hora (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia altera os sons emitidos pelos alvos. Ela é capaz de criar som onde não existe nenhum (como fazer pedras conversarem), omitir sons (como fazer um grupo de aventureiros ficar silencioso) ou transformar sons (como fazer a voz de um conjurador parecer um passarinho).

Todas as criaturas e objetos devem ser afetados da mesma forma. Uma vez que você escolha a alteração, ela não pode ser mudada.

Você não pode criar sons que não conhece. Por exemplo, não pode fazer uma criatura falar num idioma que não conheça.

Um conjurador que tenha a voz modificada drasticamente (por exemplo, se tiver voz de passarinho) não poderá lançar magias (exceto com o talento Magia Silenciosa).

Escuridão

Nível: arcana 2, divina 2 (escuridão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** 1 hora (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia faz um objeto irradiar escuridão em uma área com 6m de raio. Luzes normais (tochas, velas, lampiões...) não funcionam, e nem a magia *luz*. Mesmo criaturas com visão no escuro são incapazes de ver através da *escuridão* mágica.

Quando a magia é lançada sobre um pequeno objeto, este objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a *escuridão*, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado.

Escuridão Profunda

Nível: divina 3 (escuridão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** 1 semana (D);

Teste de Resistência: nenhum.

Como *escuridão*, mas o objeto irradia escuridão em uma área com 18m de raio.

Esfera Flamejante

Nível: arcana 2 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** 1 esfera de fogo com 1,5m de diâmetro; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Reflexos anula.

Você cria uma esfera de fogo, que causa 2d6 pontos de dano a qualquer criatura no mesmo espaço. Um teste de Reflexos evita o dano. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer a esfera rolar ou saltar 9m em qualquer direção. A esfera é imune a dano, mas pode ser apagada com água, e desaparece se sair do alcance.

Esfera Gélida

Nível: arcana 6 (frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** explosão com 3m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Você cria um globo congelante, que pode ser disparado como uma *bola de fogo* e causa 12d6 pontos de dano.

Se a *esfera gélida* atingir um corpo de água ou líquido similar (como um lago, mas não uma criatura à base de água, como um elemental), o líquido congela até uma profundidade de 15cm, e até uma área quadrada com 18m de lado. Ele permanece congelado por um minuto. Qualquer criatura que estiver nadando na área fica presa no gelo; escapar exige um teste de Força ou Acrobacia como uma ação completa (ambos CD 25).

Esfera de Invisibilidade

Nível: arcana 3 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera de 3m de raio em torno de 1 criatura ou objeto; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *invisibilidade*, mas todas as criaturas a até 3m do alvo (incluindo ele próprio) se tornam invisíveis. O centro do efeito é móvel, juntamente com o alvo.

O efeito se mantém a até 3m do alvo; qualquer coisa que se estenda além desse limite fica visível.

Esfera Prismática

Nível: arcana 9 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera com 3m de raio em torno de você; **Duração:** 1 hora (D); **Teste de Resistência:** veja texto.

Como *muralha prismática*, mas cria um globo imóvel ao seu redor, que protege de ataques e magias. O globo é opaco e multicolorido, com todas as cores do arco-íris.

Você pode entrar e sair da *esfera prismática* sem sofrer nada. Enquanto estiver dentro dela, entretanto, não pode lançar nenhuma magia para fora. Outras criaturas que tentarem atravessar a esfera sofrem os efeitos de todas as cores.

Esfera Resiliente

Nível: arcana 4 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura Enorme ou menor; **Duração:** 10 minutos (D); **Teste de Resistência:** Reflexos anula.

O alvo fica envolto em um campo de força tremeluzente. A esfera é imóvel, e nenhuma força é capaz de entrar ou sair dela, embora o alvo possa respirar normalmente.

Esfera Telecinética

Nível: arcana 8 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** 1 esfera com 4,5m de diâmetro centrada ao redor de 1 criatura ou objeto; **Duração:** 10 minutos (D); **Teste de Resistência:** Reflexos anula.

Como *esfera resiliente*, mas tudo que estiver dentro da esfera fica praticamente sem peso. Assim, gastando uma ação padrão, você pode mover telepaticamente a *esfera telecinética*, e qualquer coisa dentro dela, até 9m por rodada. Você pode mover a esfera até 90m de onde você estiver.

Se você deixa de se concentrar por uma rodada, a *esfera* fica parada (se estiver no chão) ou cai 18m (se estiver no ar). Essa velocidade de queda não é suficiente para causar dano ao que estiver no interior.

Esfriar Metal

Nível: divina 2 (frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 item de metal; **Duração:** 5 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia esfria um item de metal. Na primeira e quinta rodadas o item fica frio, causando 1d6 pontos de dano a qualquer criatura o tocando. Na segunda, terceira e quarta rodadas o item fica gelado, causando 2d6 pontos de dano.

Esfriar metal anula *esquentar metal*.

Espada de Energia

Nível: arcana 7 (essência); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 30m; **Efeito:** espada de energia; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria uma espada flutuante de pura energia, que voa na direção de uma criatura designada dentro do alcance. No início de cada turno, a espada faz um ataque corpo-a-corpo contra essa criatura, com bônus de ataque igual a seu nível + mod. Int. +4. O dano é 4d8 + mod. Int. +4, crítico 17-20.

Você pode mudar o alvo da espada com uma ação de movimento, mas o novo alvo deve estar a até 30m. A espada não pode ser destruída, mas pode ser dissipada.

Esplendor da Águia

Nível: arcana 2, divina 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia torna o alvo mais belo, articulado e imponente, fornecendo Carisma +4. Esse aumento temporário de Carisma não concede PM adicionais, mas aumenta a CD para resistir a magias.

Esplendor da Águia em Massa

Nível: arcana 6, divina 6 (transmutação); **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas.

Como *esplendor da águia*, mas afeta até cinco criaturas.

Esquentar Metal

Nível: divina 2 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 item de metal; **Duração:** 5 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia esquenta um item de metal. Na primeira e quinta rodadas o item fica quente, causando 1d6 pontos de dano a qualquer criatura o tocando. Na segunda,

terceira e quarta rodadas o item fica cauterizante, causando 2d6 pontos de dano.

Esquentar metal anula *esfriar metal*.

Estase Temporal

Nível: arcana 8 (tempo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Faça um ataque de toque corpo-a-corpo. Se acertar, o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Em caso de falha, a vítima fica presa em estado de animação suspensa. Todas as funções fisiológicas cessam — a vítima fica inconsciente, não envelhece, nem precisa respirar ou se alimentar. É como se o tempo parasse para ela.

Esse estado se mantém até a magia ser anulada (por *dissipar magia* ou *libertação*).

Estátua

Nível: arcana 7 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia transforma o alvo (e qualquer equipamento que estiver carregando) em pedra viva. Como estátua, o alvo pode enxergar, escutar e cheirar normalmente, mas o tato fica limitado a substâncias que poderiam arranhar pedra. Ele não precisa respirar ou se alimentar, e recebe redução de dano 8.

Pela duração da magia, o alvo pode mudar da forma de estátua para a forma normal uma vez por rodada, como uma ação de movimento.

Evaporação

Nível: arcana 8 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Alvos:** qualquer quantidade de criaturas vivas; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Esta magia evapora os líquidos corporais de qualquer criatura viva à sua escolha dentro do alcance, causando 16d6 pontos de dano. Contra plantas monstruosas e elementais da água, esta magia é ainda mais devastadora, causando 16d8 pontos de dano.

Explosão Solar

Nível: divina 8 (luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Área:** explosão com 24m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Você cria uma esfera de luz dourada e intensa. Todas as criaturas na área ficam cegas e sofrem 6d6 pontos de dano; mortos-vivos e criaturas vulneráveis a luz solar sofrem 16d6 pontos de dano. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade e evita a cegueira.

A *explosão solar* dissipa qualquer magia de escuridão de 8º nível ou menor.

Explosão Sonora

Nível: divina 2 (sônica); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** dispersão com 3m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Explosão sonora emite uma tremenda cacofonia. Todas as criaturas na área sofrem 1d8 pontos de dano e devem fazer um teste de Fortitude. Se falhar, a vítima fica fica atordoada por uma rodada. Criaturas surdas também sofrem dano, mas são imunes ao efeito de atordoamento.

Expulsão

Nível: arcana 5, divina 4 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 espírito ou criatura invocada; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

O alvo desta magia é expulso de volta a seu plano nativo. O alvo recebe um bônus de +4 no teste de resistência se tiver mais níveis que o conjurador desta magia.

Extinguir Fogo

Nível: divina 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** cubo com 12m de lado; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia apaga fogo comum na área, e também pode dissipar magias de fogo. Faça um teste de nível de conjurador (1d20 + seu nível na classe conjuradora, bônus máximo de +15) para cada magia de fogo (CD 11 + nível na classe conjuradora de quem lançou a magia). Cada teste bem-sucedido dissipa a magia respectiva.

Elementais de fogo na área sofrem 6d6 pontos de dano.

Falar com Animais

Nível: divina 2 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pode falar com animais, fazendo perguntas e entendendo suas respostas. Esta magia não amansa um animal furioso, nem garante sua cooperação. Ela também não afeta a Inteligência do animal, o que pode limitar sua capacidade de entender ou explicar certos conceitos.

Falar com os Mortos

Nível: divina 3 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura morta; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você concede um pouco de vida a um cadáver, suficiente para que ele responda suas perguntas. O conhecimento do corpo é limitado ao que ele tinha enquanto vivo, e suas respostas são curtas e enigmáticas.

Um corpo só pode ser alvo desta magia uma vez. Ela também não funciona em um corpo cuja cabeça tenha sido destruída.

Falar com Plantas

Nível: divina 3 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Você pode se comunicar com plantas, sejam normais ou monstruosas. Note que plantas normais têm uma percepção limitada de seus arredores, e normalmente fornecem respostas simplórias.

Fascinação

Nível: arcana 4 (encantamento); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 pintura, escultura ou outra obra de arte; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Diz a lenda que esta magia foi criada por um artista frustrado, competente em magia, mas incapaz de produzir uma verdadeira obra de arte. Qualquer criatura que se aproxime a 9m ou menos de uma obra de arte afetada pela *fascinação* deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não conseguirá tirar os olhos do objeto, totalmente encantada com sua beleza.

O transe pode ser interrompido facil-

mente — basta que a vítima receba qualquer dano ou apenas seja sacudida ("Ei, acorda!"). Caso não seja arrancada de seu transe, uma vítima pode observar o objeto de sua fascinação durante dias, sem comer, beber ou dormir, até morrer de inanição. Conta-se histórias de aventureiros solitários que morreram em casas ou mansões abandonadas, contemplando um quadro ou estátua até a morte.

Apenas um alvo por vez pode ser afetado pela fascinação. Enquanto o objeto tem um "admirador", cessa de afetar quaisquer outras criaturas que olhem para ele.

Flecha Ácida

Nível: arcana 2 (ácido); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** 1 flecha ácida; **Duração:** 2 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria e dispara uma flecha mágica de ácido. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 2d4 pontos de dano. No começo do seu próximo turno, e no começo do turno seguinte a este, a flecha causa 2d4 pontos de dano adicional (para um total de 6d4 pontos de dano).

Flecha de Chamas

Nível: arcana 3 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 flechas (ou outro tipo de munição); **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você transforma até cinco flechas normais (ou qualquer outro tipo de munição, como virotes, pedras, balas...) em versões flamejantes, que causam 1d6 pontos de dano adicional.

Flor Perene

Nível: arcana 0 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 semana; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Esta magia faz nascer um pequeno e singelo gerânio no alto da cabeça do alvo. A flor é inofensiva, mas, se for arrancada, uma nova flor nascerá no local — e assim indefinidamente, sendo impossível remover o gerânio por meios mundanos.

A única forma de remover a flor é através de *dissipar magia*. Por este motivo a *flor perene* costuma ser usada por conjuradores para aborrecer não conjuradores que zombam de seu poder. As flores arrancadas desaparecem momentos depois.

Fogo das Fadas

Nível: divina 1 (luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** explosão com 3m de raio; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Uma luz tênue e espectral envolve todas as criaturas e objetos na área. O brilho faz com que as criaturas e objetos afetados sejam vistos claramente, e não recebam camuflagem por escuridão ou invisibilidade.

Força dos Justos

Nível: divina 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Você fica duas vezes maior. Isso aumenta seu tamanho em uma categoria, fornece Força +4 e redução de dano 5/mágica. Seu equipamento também é afetado.

Força do Touro

Nível: arcana 2, divina 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia aumenta a massa muscular do alvo, fornecendo Força +4.

Força do Touro em Massa

Nível: arcana 6, divina 6 (transmutação); **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas.

Como *força do touro*, mas afeta até cinco criaturas.

Forma Animal

Nível: divina 8 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** 1 dia (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *metamorfose*, mas transforma até cinco criaturas voluntárias em animais com até 20 níveis. Todas as criaturas devem ser transformadas no mesmo tipo de animal. Cada alvo pode voltar à sua forma natural por livre vontade, quando quiser; isso dissipa a magia apenas para ele.

Forma de Árvore

Nível: divina 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Você se transforma em uma árvore de tamanho Grande. Você fica imóvel, mas pode observar os arredores normalmente. Seu equipamento se transforma com você. Um teste bem-sucedido de Sobrevivência (CD 30) revela que você não é uma árvore verdadeira.

Forma Etérea

Nível: arcana 9, divina 9 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** você e até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** 10 minutos (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *passeio etéreo*, mas afeta até cinco criaturas voluntárias que estejam de mãos dadas. Depois que a magia é lançada, as criaturas podem soltar as mãos.

Forma Gasosa

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura voluntária; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo e seu equipamento tornam-se incorpóreos — uma forma espectral, semi-transparente. O alvo pode atravessar portas e paredes, mas não interagir com criaturas ou objetos, exceto quando estes também são incorpóreos. Ele não pode andar, mas pode voar com deslocamento de 3m.

O alvo não pode causar nem sofrer dano de armas (corte, perfuração e esmagamento), mas pode causar e sofrer dano de energia (ácido, eletricidade, frio, fogo, sônica). Ele não pode lançar magias enquanto estiver nessa forma.

Fúria

Nível: arcana 3 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura voluntária; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo fica furioso como um bárbaro. Ele recebe os benefícios da habilidade de classe fúria (+2 nas jogadas de ataque e dano, redução de dano 1, CA–2).

Gagueira de Raviollius

Nível: arcana 1 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Esta magia inflige uma forte gagueira. O alvo não consegue falar corretamente, sofrendo penalidade de –4 em testes de perícias baseadas em Carisma. Lançar magias também se torna muito difícil; a vítima deve antes ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 15 + nível da magia a ser lançada).

Globo de Invulnerabilidade

Nível: arcana 6 (abjuração).

Como *globo de invulnerabilidade menor*, mas detém qualquer magia de 4º nível ou menor.

Globo de Invulnerabilidade Menor

Nível: arcana 4 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Você é envolto por uma esfera mágica brilhante com 3m de raio, que detém qualquer magia de 3º nível ou menor. Nenhuma magia pode ser lançada contra um alvo dentro do globo, e magias de área ou efeito não o penetram. No entanto, magias ainda podem ser lançadas de dentro para fora.

O globo pode ser neutralizado por *dissipar magia*, mas não quando esta é lançada sobre a área. Efeitos mágicos não são anulados quando entram na esfera, apenas suprimidos (voltam a funcionar fora do globo, caso sua duração não tenha acabado).

O globo é imóvel, e não tem efeito sobre criaturas ou objetos. Após lançá-lo, você pode entrar ou sair livremente.

Globos de Luz

Nível: arcana 0 (luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** até 4 esferas brilhantes; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Este truque cria até quatro esferas de luz, que você pode posicionar onde quiser (até o alcance da magia). Você pode enviar uma esfera à frente, outra para trás, outra para cima e manter uma perto de você, por exemplo. Cada esfera ilumina tanto quanto uma tocha.

Grito

Nível: arcana 4 (sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você emite um som de estourar os tímpanos, que causa 4d6 pontos de dano e deixa as criaturas na área surdas por um minuto. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evita a surdez. Qualquer objeto frágil ou cristalino na área será quebrado; criaturas que estejam segurando objetos frágeis podem evitar isso com um teste de Reflexos.

Grito não penetra uma área de *silêncio*.

Grito da Banshee

Nível: arcana 9 (necromancia, sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você emite um grito terrível, que mata todas as criaturas que o ouvirem (exceto você mesmo).

Grito Maior

Nível: arcana 8 (sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m.

Como *grito*, mas causa 8d6 pontos de dano, e deixa as criaturas atordoadas por uma rodada e surdas por dez minutos. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade, evita o atordoamento e reduz a duração da surdez para um minuto.

Grupo de Elementais

Nível: divina 9 (invocação e água, ar, fogo ou terra); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 30m; **Duração:** 1 dia (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia abre um portal para um Plano Elemental (da água, ar, fogo ou terra; o descritor da magia corresponde ao plano que você escolher).

Quando a magia se completa, 1d4 elementais Enormes aparecem. Na rodada seguinte, um elemental ancião surge. Os elementais obedecem suas ordens completamente, e você não precisa se concentrar para comandá-los. Veja o Capítulo 11: Bestiário para as estatísticas dos elementais.

Heroísmo

Nível: arcana 3 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia imbui uma criatura com coragem e valentia. O alvo recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e testes de resistência.

Heroísmo Maior

Nível: arcana 6 (encantamento).

Como *heroísmo*, mas o alvo recebe +4 nas jogadas de ataque e testes de resistência, 10 PV temporários e fica imune a medo.

Hipnotismo

Nível: arcana 1 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** 2d4 criaturas de até 4º nível; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia faz os alvos ficarem imóveis, observando-o. Uma criatura afetada tem sua atitude em relação a você melhorada em dois níveis (veja Diplomacia, no Capítulo 3: Perícias). Esta magia só afeta criaturas que possam ver e ouvir o conjurador. Além disso, se você usar esta magia em combate, os alvos recebem +4 em seu teste de resistência. Caso uma ação hostil seja realizada contra qualquer criatura afetada, a magia é anulada, e todas as criaturas afetadas assumem atitude hostil contra o conjurador.

Homens Vegetais

Nível: divina 9 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** 1d4+2 homens vegetais; **Duração:** sete dias ou sete meses (veja texto); **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria 1d4+2 homens vegetais com 11 níveis (veja o Capítulo 12: Bestiário, para suas estatísticas). Os homens vegetais seguem suas ordens e acompanham-no, ou guardam um local específico, à sua escolha. Se eles acompanharem-no, a duração da magia será de sete dias; se eles guardarem um local específico, será de sete meses.

Identificação

Nível: arcana 1 (adivinhação); **Tempo de Execução:** 1 hora; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia diz tudo sobre um item mágico, incluindo como ativá-lo e quantas cargas restam (se for o caso).

Idiomas

Nível: arcana 3, divina 4 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo consegue entender e falar qualquer idioma existente. *Idiomas* não permite se comunicar com criaturas que normalmente não falam, como animais ou plantas.

Imagem Maior

Nível: arcana 3 (ilusão).

Como *imagem silenciosa*, mas inclui ilusões sonoras, olfativas e térmicas. Enquanto se concentra, você pode deslocar a imagem dentro do alcance da magia.

Imagem Menor

Nível: arcana 2 (ilusão).

Como *imagem silenciosa*, mas inclui sons simples. Por exemplo, uma fogueira feita com uma *imagem silenciosa* não emite som algum, mas com *imagem menor* pode crepitar como fogo real. Nenhuma delas, no entanto, vai emitir calor ou cheiro de fumaça.

Uma *imagem menor* não pode reproduzir vozes ou diálogos, apenas sons simples.

Imagem Permanente

Nível: arcana 6 (ilusão); **Duração:** permanente.

Como *imagem silenciosa*, mas inclui ilusões sonoras, olfativas, térmicas e é permanente. Se você se concentrar, pode movê-la dentro dos limites do alcance. Se não se concentrar, ela permanece estática.

Componente material: pó de pedras preciosas (no valor de 100 TO).

Imagem Persistente

Nível: arcana 5 (ilusão); **Duração:** 10 minutos.

Como *imagem silenciosa*, mas inclui ilusões sonoras, olfativas e térmicas. Além disso, a ilusão segue um roteiro determinado por você, que pode incluir diálogos, sem necessidade de concentração. Por exemplo, dois mercadores negociando e discutindo, até que um saca uma adaga e ataca o outro.

Imagem Programada

Nível: arcana 6 (ilusão); **Duração:** permanente até engatilhada, então 1 minuto.

Como *imagem silenciosa*, mas inclui ilusões sonoras, olfativas e térmicas. Além disso, esta magia só é ativada quando uma condição específica ocorrer.

Você escolhe a condição, que pode ser uma palavra secreta, quando lança a *imagem persistente*. O gatilho deve ser algo que possa ser percebido por sentidos visuais, sonoros, térmicos ou táteis. Por exemplo, "quando um cavaleiro vestindo uma armadura da Odem da Luz se aproximar", mas não "quando um cavaleiro Leal e Bondoso se aproximar", pois sentidos normais não podem detectar tendência.

Componente material: pó de pedras preciosas (no valor de 25 TO).

Imagem Silenciosa

Nível: arcana 1 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** ilusão visual que se estende a até 4 cubos de 1,5m; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia cria uma miragem, uma ilusão visual imaginada por você: pessoas, animais, monstros, mobília, paredes, fogo... Um conjurador inteligente usa ilusões para enganar inimigos de muitas maneiras.

A ilusão não cria sons, cheiros, texturas ou temperaturas, apenas imagens (mas veja as outras versões da magia). Você pode mover a imagem como quiser, dentro dos limites de tamanho do efeito. Objetos e criaturas sólidas atravessam uma ilusão sem causar ou sofrer dano. *Imagem silenciosa* nunca causa dano (mas pode, por exemplo, esconder uma armadilha ou inimigos).

Alguém que veja a imagem tem direito a um teste de Vontade para perceber que se trata de uma ilusão.

Imobilizar Animal

Nível: arcana 2, divina 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 animal; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como *imobilizar pessoa*, mas afeta um animal, em vez de um humanoide.

Imobilizar Monstro

Nível: arcana 5 (encantamento); **Alvo:** 1 criatura viva.

Como *imobilizar pessoa*, mas afeta qualquer criatura viva.

Imobilizar Monstro em Massa

Nível: arcana 9 (encantamento); **Alvos:** até 5 criatura viva.

Como *imobilizar pessoa*, mas afeta até cinco criaturas vivas.

Imobilizar Mortos-Vivos

Nível: arcana 3 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 morto-vivo; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como *imobilizar pessoa*, mas afeta um morto-vivo. Mortos-vivos não inteligentes (como esqueletos e zumbis) não têm direito ao teste de resistência.

Imobilizar Pessoa

Nível: arcana 3, divina 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia paralisa uma criatura humanoide, deixando-a imobilizada e indefesa. Ela continua consciente e respirando normalmente, mas não pode falar ou executar qualquer ação física. Porém, ainda pode executar ações puramente mentais.

A cada rodada, a vítima pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade para tentar se libertar.

Imobilizar Pessoa em Massa

Nível: arcana 7 (encantamento); **Alvos:** até 5 humanoides.

Como *imobilizar pessoa*, mas afeta até cinco humanoides.

Implosão

Nível: divina 9 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** 1 criatura corpórea por rodada; **Duração:** concentração, até 5 rodadas; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você cria uma explosão dentro do corpo de uma criatura, que a destrói completamente por dentro, causando sua morte. A cada rodada, você pode se concentrar para afetar outra criatura diferente. Uma mesma criatura não pode ser afetada mais de uma vez pela mesma *implosão*.

Imunidade a Magia

Nível: divina 4 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo fica imune a duas magias escolhidas pelo conjurador, que devem ser de 4º nível ou menos. O alvo pode ficar imune a *bola de fogo* e *imobilizar pessoa*, por exemplo. Uma criatura não pode ter mais de uma *imunidade a magia* ou *imunidade a magia maior* afetando-a ao mesmo tempo.

Imunidade a Magia Maior

Nível: divina 8 (abjuração).

Como *imunidade a magia*, mas imuniza o alvo contra duas magias de 8º nível ou menos. Uma criatura não pode ter mais de uma *imunidade a magia* ou *imunidade a magia maior* afetando-a ao mesmo tempo.

Infligir Ferimentos Críticos

Nível: divina 4 (necromancia).

Como *infligir ferimentos leves*, mas causa 4d8+7 pontos de dano.

Infligir Ferimentos Críticos em Massa

Nível: divina 8 (necromancia).

Como *infligir ferimentos leves em massa*, mas causa 4d8+15 pontos de dano em cada uma das criaturas-alvo.

Infligir Ferimentos Graves

Nível: divina 3 (necromancia).

Como *infligir ferimentos leves*, mas causa 3d8+5 pontos de dano.

Infligir Ferimentos Graves em Massa

Nível: divina 7 (necromancia).

Como *infligir ferimentos leves em massa*, mas causa 3d8+13 pontos de dano em cada uma das criaturas-alvo.

Infligir Ferimentos Leves

Nível: divina 1 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você canaliza energia negativa que causa 1d8+1 pontos de dano à criatura tocada. Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia cura PV deles.

Infligir Ferimentos Leves em Massa

Nível: divina 5 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *infligir ferimentos leves*, mas causa 1d8+9 pontos de dano em cada uma das criaturas-alvo.

Infligir Ferimentos Moderados

Nível: divina 2 (necromancia).

Como *infligir ferimentos leves*, mas causa 2d8+3 pontos de dano.

Infligir Ferimentos Moderados em Massa

Nível: divina 6 (necromancia).

Como *infligir ferimentos leves em massa*, mas causa 2d8+11 pontos de dano em cada uma das criaturas-alvo.

Insanidade

Nível: arcana 7 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

O alvo fica permanentemente sob efeito da magia *confusão*. Apenas *cura completa*, *remover encantamento* e *restauração maior* podem remover a *insanidade*.

Inseto Gigante

Nível: divina 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 inseto; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia transforma um inseto comum (formiga, abelha, besouro...) em uma versão gigante, com as seguintes estatísticas:

Inseto Gigante: Animal 4; N; tamanho Grande, desl. voo 12m; PV 24; CA 17; corpo-a-corpo: mordida +6 (1d8+6 mais veneno); hab. veneno; Fort +6, Ref +6, Von +3; For 19, Des 15, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 4. *Perícias e Talentos:* Iniciativa +4.

Veneno: inoculação através da mordida; teste de Fortitude (CD 14); 1d4 pontos de dano temporário de Constituição.

O inseto é obediente ao conjurador, mas só entende ordens básicas, como "ataque", "pegue" e "pare".

Instante de Presciência

Nível: arcana 8 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia ou até ser descarregada.

Você adquire um poderoso sexto sentido, que fornece +15 para uma única jogada ou teste, ou CA+15 contra um único ataque. Usar o bônus não conta como uma ação. Você pode usar o bônus depois da jogada ser feita, mas deve usá-lo antes do mestre dizer se ela foi bem-sucedida ou não.

Você não pode ter mais de um *instante de presciência* afetando-o ao mesmo tempo.

Intuir Direção

Nível: arcana 0, divina 0 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você consegue sentir a direção norte, o que fornece +4 em testes de Sobrevivência para não se perder.

Inverter a Gravidade

Nível: arcana 7 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** cubo com 12m de lado; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum (veja texto).

Esta magia inverte a gravidade da área, fazendo com que criaturas e objetos "caiam" para cima, atingindo o topo em uma rodada.

Se um obstáculo (como um teto) impedir o movimento das criaturas, elas sofrem 1d6 pontos de dano por cada 1,5m de "queda". Pode-se então levantar e caminhar no obstáculo, de cabeça para baixo.

Se não houver obstáculo, as criaturas e objetos ficam flutuando no topo da área afetada, sem poder sair do lugar. Criaturas voadoras podem se movimentar normalmente, independente da gravidade.

Alguém adjacente a algo que possa agarrar tem direito a um teste de Reflexos para evitar a "queda". A criatura deve permanecer presa pela duração da magia, caso contrário cairá.

Invisibilidade

Nível: arcana 2 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal ou toque; **Alvo:** você ou 1 criatura ou objeto com até 100kg; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo fica invisível, incluindo suas roupas e equipamento. Objetos soltos pelo alvo voltam a ser visíveis, e objetos apanhados por ele ficam invisíveis. Uma luz transportada pelo alvo nunca fica invisível (mesmo que sua fonte seja). Qualquer parte de um item carregado que se estenda a mais de 3m se torna visível.

O alvo ainda produz ruído e deixa pegadas, e por isso pode ser percebido. Mesmo assim, uma criatura invisível recebe +10 em testes de Furtividade.

A magia termina se o alvo faz um ataque ou lança uma magia ofensiva. Ações contra objetos livres não anulam a invisibilidade (você pode tocar ou apanhar objetos que não estejam sendo seguros por outras criaturas). Causar dano indiretamente — por exemplo, acendendo o pavio de um barril de pólvora que vai detonar mais tarde — não é considerado um ataque.

Invisibilidade contra Animais

Nível: divina 1 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Animais não podem ver, ouvir ou cheirar o alvo. Mesmo outros tipos de sentidos, como percepção às cegas e sentido sísmico, não o detectam. Mas se o alvo ataca ou lança uma magia, a *invisibilidade* é anulada.

Invisibilidade Maior

Nível: arcana 4 (ilusão).

Como *invisibilidade*, mas não é anulada caso o alvo faça um ataque ou conjure uma magia ofensiva.

Invisibilidade em Massa

Nível: arcana 7 (ilusão); **Alcance:** 30m; **Alvos:** qualquer quantidade de criaturas.

Como *invisibilidade*, mas afeta qualquer quantidade de criaturas dentro do alcance. Se uma criatura afetada ataca ou lança uma magia ofensiva, toda a magia é dissipada (todos os alvos ficam visíveis, não apenas aquele que atacou ou conjurou).

Invisibilidade contra Mortos-Vivos

Nível: divina 1 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum ou Vontade anula (veja texto).

Como *invisibilidade contra animais*, mas contra mortos-vivos. Mortos-vivos não inteligentes são afetados automaticamente; mortos-vivos inteligentes têm direito a um teste de Vontade para perceber o alvo.

Invocar Enxame

Nível: arcana 2, divina 2 (invocação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Efeito:** 1 enxame; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria um enxame de insetos e outras criaturas nojentas, que rasteja na direção de um alvo escolhido. No início de cada turno, o enxame causa 1d6 pontos de dano à vitima. Você pode gastar uma ação de movimento para mudar o alvo do enxame, mas o novo alvo deve estar a até 9m. O enxame não pode ser destruído, mas pode ser dissipado.

Invocar Monstro I

Nível: arcana 1, divina 1 (invocação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Efeito:** 1 criatura invocada; **Duração:** concentração +1 rodada, até 1 minuto. **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia invoca um monstro de tamanho Pequeno que surge em um ponto qualquer dentro de 9m, à sua escolha. No começo de seu próximo turno, a criatura avança e ataca seus inimigos, a menos que receba ordens para fazer outra coisa.

O monstro pode ter qualquer forma escolhida por você (mas de tamanho Pequeno): uma serpente, diabrete, arbusto ambulante... No entanto, não é uma criatura viva de verdade, e sim um construto feito de energia. O monstro invocado tem as estatísticas a seguir:

Monstro I: Construto 1, N; Pequeno, desl. 9m; PV 15; CA 16; corpo-a-corpo: pancada +3 (1d4+1); Fort +0, Ref +3, Von +0; For 13, Des 17, Con –, Int –, Sab 11, Car 10. *Perícias & Talentos:* Iniciativa +5; Foco em Arma (pancada).

O monstro permanece até o fim da magia, ou até ser destruído. Se destruído, desaparece com um brilho de energia, sem deixar nada para trás.

Invocar Monstro II

Nível: arcana 2, divina 2 (invocação).

Como *invocar monstro I*, mas a criatura invocada tem as estatísticas a seguir:

Monstro II: Construto 2, N; Pequeno, desl. 9m; PV 20; CA 17; corpo-a-corpo: pancada +5 (1d4+3); Fort +1, Ref +4, Von +1; For 15, Des 17, Con –, Int –, Sab 11, Car 10. *Perícias & Talentos:* Iniciativa +5; Foco em Arma (pancada).

Invocar Monstro III

Nível: arcana 3, divina 3 (invocação).

Como *invocar monstro I*, mas a criatura invocada é de tamanho Médio e tem as estatísticas a seguir:

Monstro III: Construto 3, N; Médio, desl. 12m; PV 35; CA 17; corpo-a-corpo: pancada +7 (1d6+5); Fort +1, Ref +3, Von +1; For 19, Des 15, Con –, Int –, Sab 11, Car 10. *Perícias & Talentos:* Iniciativa +5; Foco em Arma (pancada).

Invocar Monstro IV

Nível: arcana 4, divina 4 (invocação).

Como *invocar monstro I*, mas a criatura invocada é de tamanho Médio e tem as estatísticas a seguir:

Monstro IV: Construto 5; N; Médio, desl. 12m; PV 45; CA 18; corpo-a-corpo: pancada +9 (1d6+7); Fort +2, Ref +4, Von +2; For 21, Des 15, Con –, Int –, Sab 11, Car 10. *Perícias & Talentos:* Iniciativa +6; Foco em Arma (pancada).

Invocar Monstro V

Nível: arcana 5, divina 5 (invocação).

Como *invocar monstro I*, mas a criatura invocada é de tamanho Grande e tem as estatísticas a seguir:

Monstro V: Construto 7, N; Grande, desl. 12m; PV 65; CA 19; corpo-a-corpo: pancada +12 (1d8+10); Fort +3, Ref +4, Von +3; For 25, Des 13, Con –, Int –, Sab 11, Car 10. *Perícias & Talentos:* Iniciativa +6; Foco em Arma (pancada).

Invocar Monstro VI

Nível: arcana 6, divina 6 (invocação).

Como *invocar monstro I*, mas a criatura invocada é de tamanho Grande e tem as estatísticas a seguir:

Monstro VI: Construto 10, N; Grande, desl. 12m; PV 80; CA 21; corpo-a-corpo: pancada +15 (1d8+13); Fort +5, Ref +6, Von +5; For 27, Des 13, Con –, Int –, Sab 11, Car 10. *Perícias & Talentos:* Iniciativa +7; Foco em Arma (pancada).

Invocar Monstro VII

Nível: arcana 7, divina 7 (invocação).

Como *invocar monstro I*, mas a criatura invocada é de tamanho Enorme e tem as estatísticas a seguir:

Monstro VII: Construto 13, N; Enorme, desl. 15m; PV 105; CA 22; corpo-a-corpo: pancada +18 (2d6+16); Fort +6, Ref +6, Von +6; For 31, Des 11, Con –, Int –, Sab 11, Car 10. *Perícias & Talentos:* Iniciativa +8; Foco em Arma (pancada).

Invocar Monstro VIII

Nível: arcana 8, divina 8 (invocação).

Como *invocar monstro I*, mas a criatura invocada é de tamanho Enorme e tem as estatísticas a seguir:

Monstro VIII: Construto 16, N; Enorme, desl. 15m; PV 120; CA 24; corpo-a-corpo: pancada +22 (2d6+19); Fort +8, Ref +8, Von +8; For 33, Des 11, Con –, Int –, Sab 11, Car 10. *Perícias & Talentos:* Iniciativa +9; Foco em Arma (pancada).

Invocar Monstro IX

Nível: arcana 9, divina 9 (invocação).

Como *invocar monstro I*, mas a criatura invocada é de tamanho Descomunal e tem as estatísticas a seguir:

Monstro IX: Construto 20, N; Descomunal, desl. 18m; PV 160; CA 26; corpo-orpo: pancada +25 (3d6+23); Fort +10, Ref +10, Von +10; For 37, Des 11, Con –, Int –, Sab 11, Car 10. *Perícias & Talentos:* Iniciativa +11; Foco em Arma (pancada).

Labirinto

Nível: arcana 8 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 10 minutos ou até o alvo escapar; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você expulsa o alvo para um labirinto em outra dimensão. A cada rodada, a vítima gasta uma ação completa e faz um teste de Inteligência (CD 20) para escapar do *labirinto*. Se o prisioneiro não conseguir escapar em 10 minutos, o *labirinto* se desfaz.

Quando escapa, ou o *labirinto* se desfaz, o alvo reaparece no Plano Material onde estava quando a magia foi lançada.

Magias como *porta dimensional* e *teletransporte* não ajudam a escapar do *labirinto*, mas *viagem planar* sim.

Lágrimas de Hyninn

Nível: divina 3 (abjuração); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** 9m; **Área:** cubo com 9m de lado; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Lágrimas de Hyninn costuma ser lançada sobre aposentos ou áreas de segurança. Qualquer criatura na área sofre uma penalidade de –5 em testes de Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem.

Personagens bem-sucedidos em seus testes de Vontade não são afetados, mas devem realizar um novo teste por rodada em que permanecerem na área.

Lágrimas de Wynna

Nível: arcana 9, divina 9 (abjuração); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 conjurador arcano; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Dizem os clérigos de Wynna que sua deusa verte lágrimas cada vez que esta magia é lançada — pois ela remove totalmente os poderes arcanos de uma criatura. Se falhar em um teste de Vontade, o alvo tem suas habilidades de preparar e lançar magias arcanas removidas para sempre. Magias divinas ou habilidades mágicas não são afetadas.

Os únicos mortais que se sabe conhecer esta magia são o Grande Talude e a sumo-sacerdotisa de Wynna. Ambos a utilizam apenas com permissão da própria Wynna, pois isso significa remover de uma criatura seu poder mágico — a dádiva mais preciosa oferecida pela deusa.

Não é possível reverter essa perda, nem mesmo com *desejo* ou *milagre*. Apenas intervenção divina seria capaz disso, mas como o procedimento só pode ser realizado com autorização da deusa, as chances de tal intervenção são mínimas.

Custo de XP: 100 XP por nível do alvo.

Lama em Pedra

Nível: arcana 5, divina 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** 1 quadrado de 9m de lado; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** veja texto.

Lama em pedra transforma lama, barro ou areia movediça de qualquer profundidade em pedra macia. Uma criatura na lama deve fazer um teste de Reflexos. Se falhar, fica presa na pedra. Para se soltar, precisa gastar uma ação completa e ser bem-sucedida num teste de Força contra CD 25.

Lama em pedra anula *pedra em lama*.

Lâmina Afiada

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** to-

que; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

A arma afetada tem sua margem de ameaça dobrada. Por exemplo, a margem de ameaça de uma espada longa, normalmente 19-20 (dois números), torna-se 17-20 (quatro números).

Lâmina Flamejante

Nível: divina 2 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Uma lâmina feita de chamas vermelhas surge em sua mão. Você pode usá-la para fazer ataques de toque corpo-a-corpo, que causam 1d8+2 pontos de dano.

Lendas e Histórias

Nível: arcana 6 (adivinhação); **Tempo de Execução:** veja texto; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura, objeto ou local; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você descobre todas as lendas a respeito do alvo. O tempo de execução varia: 10 minutos se você está tocando o alvo, 1d10 dias se você não está tocando o alvo mas já possui informações sobre ele, e 2d6 semanas se não está tocando o alvo e ainda não possui informações sobre ele.

Durante o tempo de execução você não pode realizar nenhuma atividade extenuante (exceto comer, dormir...). Quando a magia é concluída, você descobre todas as lendas sobre o alvo — em termos de jogo, é o mesmo que ser bem-sucedido em um teste de conhecimento de bardo. Aquilo que você descobre exatamente depende do mestre: muitas vezes você não vai descobrir tudo que há para saber, mas pode ganhar pistas para continuar a investigação.

Lentidão

Nível: arcana 3 (tempo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** até cinco criaturas, todas a até 9m; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

As criaturas afetadas se movem e atacam lentamente. Em vez de uma ação padrão e uma ação de movimento, a vítima só pode executar uma ação padrão *ou* uma ação de movimento por rodada. Além disso, sofre penalidade de –2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos.

Lentidão dissipa *velocidade*.

Leque Cromático

Nível: arcana 1 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 4,5m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** instantânea. **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Um cone de luzes brilhantes surge a partir das suas mãos, cegando, atordoando ou deixando inconscientes as criaturas na área, conforme o nível de cada uma:

• 1º ou 2º nível ficam inconscientes por 2d4 rodadas.

• 3º ou 4º nível ficam atordoadas por 1d4 rodadas.

• 5º nível ou mais: cegas por uma rodada.

Esta magia não afeta criaturas cegas.

Ler Magias

Nível: arcana 0, divina 0 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Você pode decifrar inscrições mágicas em pergaminhos, livros, armas, etc. Normalmente esse processo não ativa a magia contida na escrita, mas em alguns casos isso pode ocorrer (por exemplo, com um pergaminho amaldiçoado). *Ler magias* permite identificar uma magia do tipo *símbolo* (como *símbolo de proteção*) com um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia).

Levitação

Nível: arcana 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** você, uma criatura voluntária ou um objeto com até 100kg; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Levitação permite que você, uma criatura voluntária ou um objeto livre com até 100kg flutue para cima e para baixo conforme sua vontade.

Você pode gastar uma ação de movimento para subir ou descer até 6m por rodada. Você não pode mover o alvo horizontalmente — mas o alvo pode, por exemplo, escalar uma colina ou se apoiar no teto para mover-se lateralmente (com metade de seu deslocamento normal).

Uma criatura levitando fica instável, sofrendo –2 nas jogadas de ataque.

Libertação

Nível: arcana 9 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo é libertado de todos os efeitos que restringem o movimento, incluindo *aprisionamento*, *constrição*, *estase temporal*, *labirinto*, *lentidão*, *petrificação*, *prisão*, *sono*, *teia*, atordoamento, paralisia e a manobra agarrar.

Para libertar uma vítima de *aprisionamento* é necessário saber seu nome e história, e lançar a magia no local onde foi presa.

Ligação Telepática

Nível: arcana 5 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** 2 criaturas voluntárias; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria um elo mental entre duas criaturas com Inteligência 3 ou maior (você pode ser uma delas). As criaturas podem se comunicar independente de idioma ou distância (mas não em planos diferentes).

Limpar a Mente

Nível: arcana 8 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo fica protegido de todos os efeitos que detectam, leem ou influenciam emoções ou pensamentos. *Limpar a mente* protege contra todas as magias de adivinhação ou encantamento (até mesmo *desejo* ou *milagre*, se usados para analisar ou afetar a mente do alvo).

Uma adivinhação ou encantamento ainda funciona se lançado em uma área onde a criatura protegida por *limpar a mente* está, mas sem afetar a própria criatura. Uma adivinhação ou encantamento lançado diretamente sobre a criatura protegida por *limpar a mente* não funciona.

Localizar Criatura

Nível: arcana 4 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 180m; **Área:** círculo centrado em você com 180m de raio; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *localizar objeto*, mas localiza uma criatura. Você pode pensar em termos gerais ("uma elfa") ou específicos (Sir Loholt, Cavaleiro da Luz).

Localizar Objeto

Nível: arcana 2, divina 3 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 180m; **Área:** círculo centrado em você com 180m de raio; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você sente em que direção está um objeto à sua escolha. Você pode pensar em termos gerais ("algo de metal") ou específicos (uma espada longa). Em termos gerais, a magia vai revelar o item mais próximo desse tipo, caso esteja ao alcance. Procurar algo específico exige que você tenha em mente uma imagem precisa do objeto — caso a imagem não seja muito próxima da verdade, a magia falhará.

Esta magia pode ser bloqueada por uma fina camada de chumbo.

Loquacidade

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos.

Sua fala se torna mais fluente e confiante, fornecendo +20 em testes de Enganação para blefar. Uma adivinhação que detecte mentiras também percebe *loquacidade*.

Lufada de Vento

Nível: arcana 2 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 18m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você cria uma lufada de vento, que derruba e empurra 1d4 x 1,5m qualquer criatura Média ou menor na área. A *lufada de vento* também faz qualquer coisa que um vento forte e súbito faria, como levantar pó, dispersar vapores, apagar chamas, espalhar papéis...

Luz

Nível: arcana 0, divina 0 (luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia faz um objeto brilhar como uma tocha, iluminando de forma equivalente, mas sem calor.

Luz Cegante

Nível: divina 3 (luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você dispara um raio de sol pela palma da mão. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 3d8 pontos de dano (6d6 contra mortos-vivos).

Luz do Dia

Nível: arcana 3, divina 3 (luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** 1 hora (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

O objeto tocado emite uma luz brilhante como o sol, que ilumina 18m de raio. Essa luz intensa afeta criaturas que sofrem algum tipo de penalidade à luz do dia, mas não é luz do sol real (não causa dano a vampiros, por exemplo).

Madeira-Ferro

Nível: divina 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 objeto de madeira de até 20kg; **Duração:** 1 semana; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você fornece a um item de madeira a resistência e peso do metal. Assim, você pode ter uma espada longa ou uma armadura completa de madeira com as mesmas estatísticas de suas versões metálicas. Isso é especialmente útil para druidas, que não podem usar itens de metal.

Efeitos que afetam metal (como a magia *esquentar metal*) não afetam a *madeira-ferro*. Você pode construir itens de madeira para tornar *madeira-ferro* usando Ofício (carpintaria) ou a magia *moldar madeira*.

Magia Perdida

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 conjurador arcano; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia apaga da mente do alvo o conhecimento necessário para lançar uma magia específica. Na prática, ele perde uma de suas magias conhecidas.

Remover magias perigosas das mentes de magos criminosos é prática comum na Academia Arcana e em tribunais do Reinado (embora o Império de Tauron reserve punições mais severas para magos encrenqueiros). Além de perder o conhecimento sobre determinada magia, a vítima nunca mais será capaz de aprendê-la outra vez.

Malogro

Nível: arcana 5, divina 4 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 planta; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Malogro faz a planta tocada murchar e morrer. Caso a planta seja uma criatura, ela sofre 8d6 pontos de dano.

Mansão Magnífica de Vectorius

Nível: arcana 7 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** mansão extra-dimensional que ocupa cubo com 30m de lado; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria uma mansão extra-dimensional com muitos quartos luxuosos, comida para até cem pessoas e servos fantasmagóricos (como *servo invisível*) para servir a todos os hóspedes.

A mansão tem uma única entrada, que lembra uma porta feita de luz, levando ao plano onde a magia foi lançada. Você pode deixá-la visível ou invisível à vontade.

Manto do Caos

Nível: divina 8 (caos); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia envolve os alvos com uma aura de cores aleatórias, que fornece CA+4, +4 em testes de resistência, e impede efeitos de possessão ou dominação.

Além disso, qualquer criatura Leal que ataque um dos alvos fica confusa (como a magia *confusão*) por um minuto. Um teste de Vontade anula este efeito.

Mão Esmagadora de Talude

Nível: arcana 9 (essência).

Como a *mão interposta*, mas além de protegê-lo a *mão esmagadora* também esmaga o oponente. No início de cada turno, a mão usa uma manobra agarrar contra o oponente, com bônus de +35. Ela causa 2d6+23 pontos de dano.

A *mão esmagadora* também pode manter o oponente preso, como a *mão poderosa*, ou empurrar, como a *mão vigorosa*.

Mão Espectral

Nível: arcana 2 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** 1 mão espectral; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você usa sua própria força vital (sofrendo 1d4 pontos de dano) para criar uma mão brilhante e translúcida. A mão espectral é incorpórea, tem PV igual ao dano que você sofreu, CA 25 e resistências iguais às suas. Ela voa com deslocamento de 9m.

Enquanto a mão espectral durar, você pode lançar qualquer magia de toque através dela. A mão espectral tem bônus de ataque igual ao seu +2.

Mão Interposta de Talude

Nível: arcana 5 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** mão mágica; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma mão flutuante, de tamanho Grande, que sempre se posiciona entre você e um oponente à sua escolha. A mão fornece cobertura (CA+4) contra esse oponente. Nada é capaz de enganar a mão — coisas como escuridão, invisibilidade, metamorfose e disfarces mundanos não a impedem de protegê-lo. Por outro lado, a única coisa que a mão faz é fornecer cobertura — ela não executa outras ações, nem ataca ou impede o oponente de nenhuma outra forma.

A mão tem CA 20, PV e resistências iguais aos seus. Com uma ação padrão você pode comandar a mão para que o proteja de outro oponente.

Mão Opífera

Nível: divina 3 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 10km; **Efeito:** mão incorpórea; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma mão fantasmagórica, que voa até alcançar alguém à sua escolha. Quando a mão encontra essa criatura, retorna guiando-a até você.

A mão tem deslocamento de 18m, mas espera pela criatura que estiver guiando. Se a criatura escolhida não está dentro do alcance da magia, a mão apenas mostra sua palma para você, indicando que não encontrou o alvo, e então desaparece.

Mão Poderosa de Talude

Nível: arcana 7 (essência).

Como a *mão interposta*, mas além de protegê-lo a *mão poderosa* também agarra o oponente. No início de cada turno, ela usa uma manobra agarrar contra o oponente, com bônus de +29. A mão mantém o oponente agarrado, mas não causa dano.

A *mão poderosa* também pode empurrar, como a *mão vigorosa*.

Mão Vigorosa de Talude

Nível: arcana 6 (essência).

Como a *mão interposta*, mas além de protegê-lo a *mão esmagadora* persegue e afasta o oponente. No início de cada turno, ela usa uma manobra empurrar contra o oponente, com bônus de +21. A mão sempre acompanha o oponente para empurrá-lo até a distância máxima que conseguir.

Mãos Flamejantes

Nível: arcana 1 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 4,5m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um jato de chamas irrompe das pontas de seus dedos, causando 2d6 pontos de dano às criaturas na área.

Mãos Mágicas

Nível: arcana 0 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 objeto com até 2kg; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pode mover um objeto à distância. A cada rodada, você pode mover o objeto até 4,5m em qualquer direção (até o alcance da magia).

Marca Arcana

Nível: arcana 0 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pode inscrever sua runa pessoal — um tipo de símbolo místico que o identifica — sobre um objeto. A runa pode ter até 10cm de altura e largura, pode incluir um texto curto (seu nome, por exemplo) e pode ser visível ou invisível. O texto de uma runa pode ser decifrado com *ler magias*, e uma runa invisível se torna visível com *detectar magia*.

Marca da Justiça

Nível: divina 5 (necromancia); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente (veja texto); **Teste de Resistência:** nenhum.

Você inscreve uma marca (como uma tatuagem) na pele do alvo, e escolhe um tipo de ação que ativará a marca. Normalmente, esta ação será cometer um crime (roubar, matar...) ou outra coisa contrária à fé do conjurador. Quando a marca é ativada, o alvo sofre um efeito idêntico à magia *rogar maldição*.

Muitas vezes, o simples fato de portar uma *marca da justiça* é um estigma por si só, já que esta magia normalmente é lançada apenas em criminosos.

Uma *marca da justiça* não pode ser dissipada com *dissipar magia*, mas pode ser removida com *remover encantamento*.

Marionete

Nível: arcana 5 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** concentração, até 1 dia; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Esta magia controla o corpo de uma criatura. Se a vítima falhar no teste de Fortitude, cada movimento seu estará sob controle do conjurador.

A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo realiza apenas os movimentos que o conju-

rador deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate... Qualquer coisa de que seja capaz. Não há como resistir depois que o controle do corpo foi estabelecido.

O conjurador precisa ver a vítima para controlar seus movimentos. Se a qualquer momento perder contato visual, não poderá mais controlar a vítima — mas ela estará paralisada, incapaz de se mover até que o mago recupere o controle ou até que a duração da magia termine.

Quando uma vítima controlada faz algo que viole sua tendência, tem direito a um novo teste de Fortitude, com um bônus de +2. Se bem-sucedida a magia é anulada, mas a vítima cai inconsciente durante 1d8 horas.

Martelo do Caos

Nível: divina 4 (caos); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** explosão com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você canaliza poder divino na forma de uma explosão multicolorida. O *martelo do caos* causa 8d6 pontos de dano a criaturas Leais e as deixa confusas (como a magia *confusão*) por uma rodada. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evita a confusão.

Criaturas Neutras sofrem metade do dano (ou um quarto, se bem-sucedidas no teste) e não sofrem a confusão.

Mata-Dragão

Nível: arcana 8 (fogo); **Tempo de Execução:** 3 rodadas; **Alcance:** 90m; **Área:** explosão com 30m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Esta é uma das mais poderosas magias de destruição existentes. Após entoar longos cânticos, o conjurador dispara pelas mãos uma carga de energia que voa até um ponto desejado e então explode, causando 20d12+20 pontos de dano.

Apesar de seu poder destrutivo, esta magia é lenta, tornando seu uso difícil em combate. Além disso, *mata-dragão* pode causar tantos danos colaterais que poucos conjuradores se arriscam a utilizá-la. Dentro do Reinado, quem lançar esta magia será caçado como o pior dos criminosos!

Matar

Nível: divina 5 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Sua mão exala energias letais. Faça um ataque de toque corpo-a-corpo. Se você acertar, a vítima deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, seus PV são reduzidos a –10; se for bem-sucedida, sofre 5d6 pontos de dano.

Medo

Nível: arcana 4 (medo, necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** 1 minuto ou 1 rodada (veja texto); **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

As criaturas afetadas ficam apavoradas por um minuto. Uma criatura bem-sucedida no teste de Vontade, em vez disso, fica abalada por uma rodada.

Melhoria Mnemônica

Nível: arcana 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você recebe 3 PM, que pode usar para memorizar quaisquer magias instantaneamente. A *melhoria mnemônica* só está disponível para conjuradores que memorizam suas magias (como magos).

Mensageiro Animal

Nível: divina 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 animal Diminuto ou menor; **Duração:** 1 semana; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você obriga um animal Diminuto ou menor a ir até um local designado — o uso mais comum desta magia é fazer com que o animal leve um item para um aliado. Quando o animal chega ao local escolhido, fica ali esperando até o fim da magia, permitindo que qualquer um se aproxime e pegue o que ele estiver carregando.

Mensagem

Nível: arcana 0 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você e o alvo podem trocar mensagens telepaticamente. *Mensagem* transmite som, não significado — ou seja, você e o alvo devem falar um idioma comum para se entenderem.

Mesclar-se às Rochas

Nível: divina 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora (D).

Você e seu equipamento fundem-se a um bloco de pedra — que pode ser também um muro, piso, estátua, ou outro objeto de pedra. Você deve tocar o objeto, e ele deve ser grande o suficiente para acomodá-lo.

Enquanto estiver mesclado à pedra você não enxerga nada, mas ouve normalmente. Pequenos danos à pedra não o afetam, mas se o objeto (ou o trecho onde você está imerso) for destruído, a magia termina e você sofre 10d6 pontos de dano.

Metal em Madeira

Nível: divina 7 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Área:** explosão com 12m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum ou Vontade anula (veja texto).

Todos os objetos de metal na área se transformam em madeira. Objetos mundanos são afetados automaticamente; itens mágicos têm direito a um teste de Vontade para anular o efeito.

Armas transformadas em madeira impõem penalidade de –2 em jogadas de ataque e dano. Armaduras têm seu bônus na CA reduzido em 2. Além disso, armas quebram com um resultado 1 natural na jogada de ataque, e armaduras têm CA reduzida em 1 cada vez que são atingidas por um ataque com resultado 20 natural.

Metamorfose

Nível: arcana 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura voluntária; **Duração:** 10 minutos (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia transforma o alvo em outra criatura viva, de tamanho Mínimo a Enorme e no máximo 10 níveis. O alvo adquire o tamanho, deslocamento e valores de habilidades físicas (For, Des e Con) da nova criatura, assim como bônus na CA e quaisquer ataques ou habilidades não mágicas. Todas

as outras estatísticas do alvo, como valores de habilidades mentais, nível, bônus base de ataque, pontos de vida, perícias e talentos permanecem inalteradas (mas os bônus de ataque e perícias mudam de acordo com os novos valores de habilidades físicas).

Metamorfose Tórrida

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Fortitude anula, Vontade parcial (veja texto).

Como *metamorfose*, mas você transforma o alvo em um animal Pequeno ou maior com no máximo 1 nível (como um rato, um morcego ou — o mais popular — um sapo).

Se falhar no teste de Fortitude, o alvo deve fazer também um teste de Vontade. Se falhar nesse segundo teste, todas as suas estatísticas (incluindo habilidades mentais e memórias) também são transformadas; a vitima se torna um exemplar comum da espécie escolhida pelo conjurador (pelo menos até a magia ser dissipada).

Metamorfosear Objetos

Nível: arcana 8 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura ou objeto mundano; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *metamorfose*, mas você transforma o alvo em uma criatura ou objeto. A duração depende de quão diferente é a nova forma:

• Mesmo reino (animal, vegetal, mineral): duração +5.

• Mesma classe (mamífero, fungo, metal...): duração +2.

• Mesmo tamanho: duração +2.

• Relacionado (galho/árvore, lobo/pele de lobo...): duração +2.

• Menos inteligente: duração +2.

Some todos os fatores e compare o total com a tabela a seguir:

• Duração 0 (por exemplo, pedra em humano): 10 minutos.

• Duração 2 (boneco em humano): 1 hora.

• Duração 4 (humano em boneco): 10 horas.

• Duração 5 (lagarto em urso): 1 dia.

• Duração 6 (ovelha em casado de lã): 1 semana.

• Duração 7 (lagarto em wyvern): 1 mês.

• Duração 9 ou mais (wyvern em lagarto): permanente.

Diferente de *metamorfose*, o alvo adquire os valores de habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) da nova forma. Você não pode afetar itens mágicos, nem transformar itens mundanos em mágicos. Esta magia também não pode criar material valioso, como prata, ouro, platina, seda, pedras preciosas...

Esta magia pode duplicar os efeitos de *metamorfose*, *carne em pedra*, *pedra em carne*, *lama em pedra*, *pedra em lama* e *água em pó*.

Milagre

Nível: divina 9 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** veja texto; Alvo/Área/**Efeito:** veja texto; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você pede à sua divindade para interceder diretamente, realizando um *milagre*. Com um *milagre* você pode:

• Duplicar qualquer magia divina de 8º nível ou menor.

• Duplicar qualquer magia de 6º nível ou menor.

• Criar um item mundano no valor de até 25.000 TO.

• Desfazer os efeitos nocivos de qualquer magia de 8º nível ou menor (como *insanidade* ou *prisão*).

• Produzir qualquer outro efeito de poder similar aos efeitos acima.

Normalmente, *milagre* não tem custo de XP — mas você pode implorar por algo mais poderoso. Nesse caso, *milagre* tem custo de 5.000 XP e pode fazer coisas como:

• Mudar o destino de uma batalha quase perdida, ressuscitando todos os seus aliados caídos.

• Proteger uma cidade de um desastre, como uma erupção vulcânica, enchente ou terremoto.

• Qualquer outra coisa que o mestre autorize, conforme os desejos e objetivos da divindade padroeira do conjurador.

Componente Material: nenhum, mas se duplicar uma magia, precisa fornecer qualquer componente material que ela possua.

Custo de XP: nenhum ou 5.000 XP, veja acima. Se duplicar uma magia com custo de XP, você precisa pagar esse custo.

Miragem Arcana

Nível: arcana 5 (ilusão).

Como *terreno ilusório*, mas você pode mudar qualquer tipo de terreno, não apenas terrenos naturais. Você alterar, incluir e esconder estruturas, mas não criaturas (embora elas possam se esconder nas estruturas ilusórias).

Missão

Nível: arcana 6, divina 6 (encantamento); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alvo:** 1 criatura; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *missão menor*, mas pode afetar uma criatura de qualquer nível e não permite teste de resistência. Além disso, além de sofrer penalidades nas suas habilidades, o alvo sofre 3d6 pontos de dano cada dia em que não tentar completar sua *missão*.

Missão Menor

Nível: arcana 4 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura de 7º nível ou menor; **Duração:** 1 semana ou até ser completada (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia obriga o alvo a cumprir uma tarefa à sua escolha. Ela dura uma semana, ou até o alvo cumprir a tarefa, o que vier primeiro. O alvo pode recusar a missão — mas, no fim de cada dia em que não se esforça para cumprir a tarefa, sofre uma penalidade cumulativa de –2 em todas as suas habilidades.

Missão menor não pode forçar uma criatura a um ato claramente suicida. O conjurador também não pode designar uma missão impossível (por exemplo, matar uma pessoa que não existe).

Mísseis Mágicos

Nível: arcana 1 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvos:** até 2 criaturas; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Favorita entre magos iniciantes, *mísseis mágicos* faz você disparar duas setas

ou esferas de energia. Você pode dispará--las contra criaturas diferentes (causando 1d4+1 pontos de dano em cada) ou uma mesma criatura (2d4+2 pontos de dano).

Os mísseis sempre atingem o alvo, sem a necessidade de jogada de ataque, e mesmo sob cobertura ou camuflagem. No entanto, você não pode escolher atingir uma parte específica (mãos, cabeça, olhos...) da criatura. Esta magia também não afeta objetos inanimados.

Modificar Memória

Nível: arcana 5 (encantamento); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você pode criar, modificar ou eliminar a memória do alvo sobre um evento específico, afetando até cinco minutos de lembranças. Você também pode fazer o alvo lembrar com perfeição de algum evento pelo qual passou.

Exemplos de usos desta magia incluem: criar uma memória que faz o alvo acreditar que é seu amigo (fazendo com que ele tenha uma atitude amistosa em relação a você); modificar sua memória das ordens que recebeu de seu superior; ou fazê-lo esquecer que viu você e seus aliados.

Memórias absurdas são descartadas pelo alvo. Por exemplo, fazê-lo lembrar que gosta de beber veneno vai ser considerado um "sonho ruim" ou um "pensamento bobo por ter bebido demais", e não vai afetá-lo.

Moldar Madeira

Nível: divina 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 pedaço de madeira Grande ou menor; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você muda a forma de um pedaço de madeira. Pode transformar um galho em espada, criar uma porta onde antes havia apenas uma parede, transformar um tronco em um baú... mas não pode criar mecanismos complexos.

Moldar Rocha

Nível: arcana 4, divina 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 pedaço de pedra Grande ou menor; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você muda a forma de um pedaço de pedra. Pode transformar um bloco de pedra em estátua, esculpir degraus para subir uma montanha, transformar uma estalagmite em uma lança, criar uma passagem através de uma parede... mas não pode criar mecanismos complexos.

Momento de Tormenta

Nível: arcana 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Efeito:** nuvem com 30m de raio; **Duração:** concentração mais 1 minuto; **Teste de Resistência:** veja adiante.

Uma nuvem rubra surge acima do conjurador. A cada rodada, a nuvem manifesta um dos seguintes fenômenos, à escolha do conjurador.

- Chuva ácida: 4d4 pontos de dano de ácido em toda a área sob a nuvem; sem teste de Resistência.
- Neblina venenosa: 1d6 pontos de dano de Constituição em todas as criaturas sob a nuvem; Fortitude anula.
- Tempestade elétrica: uma criatura aleatória sob a nuvem — incluindo o conjurador! — é atingida por um relâmpago que causa 5d10 pontos de dano de eletricidade; Reflexos reduz à metade.

Esta magia só pode ser realizada por conjuradores que tenham observado uma área de Tormenta pelo menos uma vez. Sua divulgação é proibida, e sua invocação é permitida apenas em áreas controladas na Academia Arcana e outros lugares restritos, para estudar o fenômeno da Tormenta. Usar esta magia em qualquer outro ponto do Reinado é crime punido com a morte!

Componente material: um fragmento de matéria vermelha da Tormenta.

Montaria Arcana

Nível: arcana 1 (invocação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Efeito:** montaria invocada; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você invoca um cavalo ou pônei para servir como sua montaria. A montaria não é treinada para guerra.

Montaria Fantasmagórica

Nível: arcana 3 (invocação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Efeito:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia invoca uma criatura Grande que serve de montaria a você ou alguém de sua escolha. Sua aparência padrão é de um cavalo negro, com crina e cauda cinzentas, e cascos feitos de fumaça — mas você pode mudá-la, se quiser.

A *montaria fantasmagórica* tem CA e testes de resistência iguais aos seus, metade dos seus PV, e deslocamento 18m. Ela pode carregar até 200kg e atravessar terreno difícil sem redução em seu deslocamento. A *montaria fantasmagórica* não luta, mas qualquer animal comum a teme e evita.

Mover Terra

Nível: divina 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 90m; **Área:** quadrado com 18m de lado e até 3m de profundidade; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você desloca terra (ou outro tipo de solo macio, como argila, barro, areia...) suavemente, criando pequenas ondulações que não afetam árvores, estruturas, formações rochosas e coisas do tipo. A magia também é muito lenta para prender criaturas. *Mover terra* é usada principalmente para ajustar fossos, trincheiras e barricadas, preparando o terreno para um acampamento ou batalha, por exemplo.

Movimentação Livre

Nível: divina 4 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo pode se movimentar normalmente mesmo sob efeitos que restringem seu movimento, como uma rede, terreno difícil ou magias *imobilizar pessoa*, *lentidão*, *teia* e similares. O alvo também é automaticamente bem-sucedido em testes de agarrar para escapar, e testes de Atletismo para nadar (embora esta magia não permita respirar embaixo d'água).

Mundo dos Sonhos

Nível: arcana 6 (ilusão); **Tempo de**

Execução: 1 minuto; **Alcance:** 9m; **Alvos:** até 5 criaturas; **Duração:** concentração, até 1 hora; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Vítimas desta magia adormecem e, em seus sonhos, passam a viver uma realidade totalmente controlada pelo conjurador — mas acreditando estar ainda no mundo real. Embora seja uma poderosa experiência, nada que aconteça no *mundo dos sonhos* terá qualquer consequência no mundo real. Qualquer forma de dano desaparece quando o alvo acorda, e um alvo que morra durante o sonho desperta imediatamente.

Os personagens não recebem XP por desafios que tenham enfrentado no *mundo dos sonhos*. Se uma vítima da magia sofrer dano no mundo real, acorda imediatamente, saindo do *mundo dos sonhos*.

Esta magia dura apenas uma hora — mas, como nos sonhos o tempo passa de forma diferente, um conjurador pode fazer suas vítimas acreditarem que se passaram muitos dias, ou mesmo anos. *Mundo dos sonhos* é mais fácil de ser lançada em criaturas já adormecidas (penalidade de –4 no teste de Vontade).

Muralha de Energia

Nível: arcana 5 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** barreira ou cúpula de energia; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma muralha de energia invisível e indestrutível. Na forma de barreira, tem 15m de largura e 3m de altura (ou o contrário). Na forma de cúpula, tem 3m de raio.

Uma *muralha de energia* é imune a qualquer forma de dano, e não é afetada por nenhuma magia. Ela não pode ser atravessada nem mesmo por criaturas incorpóreas. No entanto, magias de invocação — como *porta dimensional* — podem atravessá-la.

Magias de ataque direto como *mísseis mágicos* e *bola de fogo* não vencem a muralha, mas magias como *sono* e *imobilizar pessoa* podem ser lançadas contra alvos que estejam no outro lado.

Muralha de Espinhos

Nível: divina 5 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** barreira de arbustos rígidos e afiados; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma barreira de arbustos rígidos e enroscados, com espinhos afiados como agulhas. A muralha tem até 30m de largura, 3m de altura e 3m de espessura.

Atravessar a *muralha de espinhos* exige uma ação completa e um teste de Força (CD 20). Sucesso resulta em um avanço de 1,5m — ou 3m para um sucesso por 5 ou mais, atravessando os arbustos. Cada tentativa de atravessar a *muralha de espinhos* causa 2d8 pontos de dano, não importando se a criatura é bem-sucedida em seus testes de Força ou não.

Muralha de Ferro

Nível: arcana 5 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** parede de ferro; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum ou Reflexos anula (veja texto).

Esta magia cria uma parede vertical de ferro comum, lisa e contínua, com 15m de largura, 3m de altura (ou o contrário) e 5cm de espessura. Ela pode ser usada para fechar uma passagem ou abertura, pois suas bordas se adaptam ao espaço disponível.

Cada trecho de 1,5m da muralha tem 60 PV e RD 10.

Se quiser, você pode criar uma muralha vertical sem apoios. Ela tem 50% de chance de cair para cada lado, caso não seja empurrada — empurrar a muralha para o lado certo exige um teste de Força (CD 30). Criaturas na área da muralha devem ser bem-sucedidas em um teste de Reflexos, ou sofrem 10d6 pontos de dano.

Muralha de Fogo

Nível: arcana 4, divina 5 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** cortina ou anel de fogo; **Duração:** concentração + 1 minuto, até 1 hora; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia faz surgir uma violenta cortina de chamas com até 30m de largura e 6m de altura, ou um anel de fogo com 6m de raio e 6m de altura.

Um lado da muralha (à sua escolha) emite ondas de calor, que causam 1d6 pontos de dano em criaturas a até 6m. A *muralha de fogo* provoca esse dano quando surge, e no início de cada um de seus turnos. Atravessar a muralha provoca 4d6 pontos de dano.

Caso seja criada em uma área onde existem criaturas, estas sofrem dano como se estivessem atravessando a muralha. Neste caso o dano pode ser evitado com um teste de Reflexos (a criatura escolhe para qual lado quer escapar, mas se escapar para o lado quente sofrerá 1d6 pontos de dano).

Muralha de Gelo

Nível: arcana 4 (frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** barreira ou cúpula de gelo; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia cria uma muralha de gelo. Na forma de barreira, tem 15m de largura, 3m de altura (ou o contrário) e 15cm de espessura. Na forma de cúpula, tem 3m de raio e 15cm de espessura. Uma cúpula pode prender uma ou mais criaturas, mas estas têm direito a um teste de Reflexos para escapar antes que a cúpula se forme.

Cada trecho de 3m da muralha tem 20 PV. Um trecho da muralha que atinja 0 PV será rompido. Qualquer efeito de fogo causa dano dobrado à muralha. Uma criatura que atravesse um trecho rompido da muralha sofre 2d6 pontos de dano de frio.

Muralha de Pedra

Nível: arcana 5, divina 5 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** muralha de pedra; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você cria uma muralha de pedra unida às superfícies de pedra próximas. A magia serve apenas para fechar passagens e aberturas — não pode criar muralhas que não se conectem a superfícies de pedra.

A *muralha de pedra* tem uma área máxima de 10 quadrados de 1,5m. Assim, você pode construir uma parede com 15m de largura e 1,5m de altura; 7,5m de largura e 3m de altura; ou qualquer outra combinação. A *muralha* tem 5cm de espessura, e cada quadrado de 1,5m tem 30 PV e RD 8. Você pode reduzir a área da *muralha de pedra* pela metade (5 quadrados de 1,5m) para dobrar sua espessura (para 10cm), o que aumenta os PV de cada quadrado para 60.

Você pode moldar a *muralha de pedra* como quiser, criando criar pontes e escadas — mas sempre unindo pelo menos duas superfícies de pedra. Também é possível usar esta magia para prender uma criatura; nesse caso, ela tem direito a um teste de Reflexos para escapar antes da muralha se formar completamente.

Muralha Prismática

Nível: arcana 8 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** muralha multicolorida; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia cria uma muralha vertical, imóvel e opaca, com 18m de comprimento e 9m de altura.

A *muralha prismática* brilha com as sete cores do arco-íris. Cada cor impede que uma forma de ataque atravesse a muralha, e causa um efeito diferente em criaturas que tentarem atravessá-la. Você pode atravessar a muralha sem sofrer nada.

A muralha pode ser destruída cor por cor com magias específicas, mas apenas na ordem certa. Ou seja, a primeira cor a ser destruída deve ser a vermelha, a segunda deve ser a laranja, e assim por diante.

• Vermelho. Detém ataques não mágicos à distância. Causa 20 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade). Anulada por *cone glacial*.

• Laranja. Detém ataques mágicos à distância. Causa 40 pontos de dano de ácido (Reflexos reduz à metade). Anulada por *lufada de vento*.

• Amarelo. Detém venenos, gases e petrificação. Causa 80 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade). Anulada por *desintegrar*.

• Verde. Detém sopro de dragão. Veneno causa morte (Fortitude reduz a 1d6 pontos de dano temporário de Constituição). Anulada por *criar passagens*.

• Azul. Detém adivinhações e ataques mentais. Causa petrificação (Fortitude anula). Anulada por *mísseis mágicos*.

• Anil. Detém todas as magias. Causa *insanidade* (Vontade anula). Anulada por *luz do dia*.

• Violeta. Detém todos os efeitos e objetos. Envia criaturas para outro plano (Vontade anula). Anulada por *dissipar magia*.

Claro, o efeito protetor da cor violeta torna os outros redundantes. Mas eles aparecem aqui porque certas magias ou efeitos geram apenas uma das cores.

Muralha de Vento

Nível: arcana 3, divina 3 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** muralha de ar; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma cortina invisível de vento, com 18m de comprimento e 9m de altura. Ela impede a passagem de criaturas voadoras de tamanho Mínimo ou menor, munições disparadas e ataques de gases.

Nevasca

Nível: arcana 3, divina 3 (frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Área:** cilindro com 12m de raio e 6m de altura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Uma chuva de gelo bloqueia toda a visão (até mesmo visão no escuro) e deixa o piso escorregadio. Qualquer criatura na área deve fazer um teste de Acrobacia (CD 10) para se movimentar; se bem-sucedida, consegue andar metade de seu deslocamento; se falhar não consegue andar, e falhar por 5 ou mais resulta em queda no chão.

Névoa

Nível: arcana 2 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *névoa obscurecente*, mas com maior alcance e duração.

Névoa Ácida

Nível: arcana 6 (ácido); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *névoa sólida*, mas além de obscurecer a visão e impedir o movimento, os vapores da *névoa ácida* são corrosivos. No início de cada turno, a *névoa ácida* causa 2d6 pontos de dano a todas as criaturas e objetos em seu interior.

Névoa Fétida

Nível: arcana 3 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Como *névoa obscurecente*, mas a nuvem é fedorenta, forçando qualquer criatura em seu interior a fazer um teste de Fortitude por rodada. Quem falha fica enjoado (só pode realizar uma ação padrão ou de movimento por rodada) enquanto permanece na névoa e por 1d4+1 rodadas depois.

Névoa Mental

Nível: arcana 5 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** 1 hora e 2d6 rodadas (veja texto); **Teste de Resistência:** nenhum.

A névoa produzida por esta magia impõe uma penalidade de –4 em testes de Sabedoria, perícias baseadas em Sabedoria e testes de Vontade a todos em seu interior. A penalidade dura enquanto a vítima permanece na névoa e por 2d6 rodadas depois.

Um vento forte dispersa a névoa em quatro rodadas, e um vendaval a dispersa em uma rodada. A névoa é tênue e não atrapalha a visão.

Névoa Mortal

Nível: arcana 5 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Uma névoa de vapores verde-amarelados e tóxicos eleva-se a partir de um ponto à sua escolha. Ela obscurece todo tipo de visão — proporcionando camuflagem a até 1,5m, e camuflagem total a partir de 3m.

Os vapores matam instantaneamente qualquer criatura de até 3º nível. Outras criaturas deve fazer um teste de Fortitude por rodada: criaturas entre 4º e 6º nível morrem em caso de falha, ou sofrem 2d6 pontos de dano se bem-sucedidas; criaturas acima de 6º nível apenas sofrem 2d6 pontos de dano em caso de falha.

Prender a respiração não reduz os efeitos da *névoa mortal* (no entanto, a névoa não afeta seres que não respiram).

A partir de seu ponto de origem, a névoa avança 3m por rodada, perto do chão. Como os vapores da nuvem são mais pesados que o ar, eles afundarão em buracos, fendas ou depressões do terreno. A névoa não pode penetrar em líquidos, nem ser lançada sob a água.

Vento forte dispersa a névoa em 4 rodadas, e um vendaval a dispersa em 1 rodada.

Névoa Obscurecente

Nível: arcana 1, divina 1 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Uma névoa cinzenta e espessa eleva-se de um ponto a sua escolha, obscurecendo toda a visão — criaturas a até 1,5m têm camuflagem, e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total.

Um vento forte dispersa a névoa em 4 rodadas, e um vendaval a dispersa em 1 rodada. Esta magia não funciona sob a água.

Névoa Sólida

Nível: arcana 4 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *névoa*, mas além de obscurecer a visão, a *névoa sólida* é tão grossa que impede o movimento de criaturas. Qualquer criatura dentro da *névoa sólida* tem seu deslocamento reduzido a 1,5m (independente de seu deslocamento normal) e sofre penalidade de –2 nas jogadas de ataque e dano.

Vento forte não dispersa a *névoa sólida*, mas um vendaval sim.

Nublar

Nível: arcana 2 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo não pode ser visto com clareza, ficando com contornos borrados e ondulantes. Isso fornece os mesmo benefícios de camuflagem (20% de chance de falha).

Nuvem Incendiária

Nível: arcana 8 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma nuvem vermelha, traçada de brasas incandescentes, que obscurece a visão (como *névoa*). Além disso, no início de cada turno, a *nuvem incendiária* causa 4d6 pontos de dano a todas as criaturas e objetos em seu interior.

A partir de seu ponto de origem, a *nuvem incendiária* avança 3m por rodada, perto do chão. Como uma ação padrão você pode fazê-la avançar 18m; ela pode avançar além de seu alcance. A fumaça não penetra em líquidos, nem ser lançada sob a água.

Um vento forte dispersa a fumaça em 4 rodadas, e um vendaval em 1 rodada.

Nuvem Profana

Nível: divina 4 (mal); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** explosão com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você canaliza poder divino na forma de uma nuvem escura de gases frios e venenosos. A *nuvem profana* causa 8d6 pontos de dano em criaturas Bondosas e as deixa enjoadas (só podem realizar uma ação padrão ou de movimento por rodada) por 1d4 rodadas. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evita o enjoo.

Criaturas Neutras sofrem metade do dano (ou um quarto, se bem-sucedidas no teste de Fortitude) e não sofrem o enjoo.

Obscurecer Objeto

Nível: arcana 2, divina 3 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto com até 200kg; **Duração:** 1 dia (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia esconde um item de efeitos de adivinhação. Tais tentativas falham automaticamente (se o objeto é alvo da adivinhação) ou falham em sentir o objeto (se um local ou pessoa é alvo da adivinhação).

Olho Arcano

Nível: arcana 4 (adivinhação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 9m; **Efeito:** sensor mágico; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria um sensor mágico e invisível, através do qual pode enxergar como se estivesse onde ele está. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer o *olho arcano* flutuar 9m em qualquer direção. Ele não permite que você veja através de paredes, mas pode atravessar aberturas com pelo menos 1cm de largura (como um buraco de fechadura, por exemplo).

Olhos Observadores

Nível: arcana 5 (adivinhação); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** 5km; **Efeito:** 10 olhos flutuantes; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria dez olhos flutuantes de cores e tipos variados. Cada olho tem deslocamento 9m, CA 18, 1 PV e +0 em testes de resistência. Eles têm Furtividade +16 e Percepção +15, e enxergam 30m em todas as direções, mas apenas com visão normal (eles não enxergam no escuro, nem através de ilusões).

Quando lança a magia você pode dar uma ordem qualquer aos olhos, como "façam um círculo ao meu redor e me avisem se um inimigo se aproximar" ou "procurem pela maga Raven Blackmoon nas tavernas da cidade e me avisem assim que a encontrarem".

Cada olho precisa voltar a você para transmitir as imagens que viu (o que exige ficar parado por uma ação completa) e então desaparece. Quando a duração da magia acabar, qualquer olho que não tenha voltado até você desaparece.

Olhos Observadores Maior

Nível: arcana 8 (adivinhação).

Como *olhos observadores*, mas os olhos são capazes de ver todas as coisas como realmente são, como *visão da verdade*. Além disso, têm Percepção +20.

Onda da Exaustão

Nível: arcana 7 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 18m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Todas as criaturas vivas na área ficam exaustas. A magia não afeta criaturas que já estão exaustas.

Onda da Fadiga

Nível: arcana 5 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Todas as criaturas vivas na área ficam fatigadas. A magia não afeta criaturas que já estão fatigadas.

Oração

Nível: divina 3 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** todos os aliados e inimigos a até 9m; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Seus aliados recebem +1 em todas as jogadas e testes, enquanto que seus inimigos sofrem uma penalidade de –1.

Ordem

Nível: arcana 8 (encantamento); **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Como *enviar mensagem*, mas a mensagem também pode conter uma *sugestão*. Um teste de Vontade bem-sucedido anula a *sugestão*, mas não impede a mensagem.

Orientação

Nível: divina 0 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto ou até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo desta magia recebe um bônus de +1 em uma jogada ou teste realizado dentro da duração da magia. O bônus deve ser usado antes da jogada ou teste ser feito.

Padrão Cintilante

Nível: arcana 8 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** dispersão com 6m de raio; **Duração:** concentração + 2 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Cores reluzentes aparecem no ar, afetando uma ou mais criaturas (totalizando 15 níveis). Criaturas com menos níveis são afetadas primeiro; entre criaturas com nível igual, as mais próximas do ponto de origem são afetadas primeiro.

O efeito que cada criatura sofre depende de seu nível:

• Acima de 12º nível: confusas (como a magia *confusão*) por 1d4 rodadas.

• Entre 7º e 12º nível: atordoadas por 1d4 rodadas.

• Abaixo de 7º nível: inconscientes por 1d4 rodadas.

Os efeitos são cumulativos, e acontecem um por vez. Assim, uma criatura abaixo do 7º nível fica inconsciente por 1d4 rodadas, depois atordoada por 1d4 rodadas e então confusa por 1d4 rodadas.

Esta magia não afeta criaturas cegas.

Padrão Hipnótico

Nível: arcana 2 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** dispersão com 3m de raio; **Duração:** concentração + 1 rodada, até 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Um caleidoscópio de luzes surge no ar, fascinando uma ou mais criaturas (totalizando 4d4 níveis). Criaturas com menos níveis são afetadas primeiro; entre criaturas com nível igual, as mais próximas do ponto de origem são afetadas primeiro.

Esta magia não afeta criaturas cegas.

Padrão Prismático

Nível: arcana 4 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** emanação com 3m de raio; **Duração:** concentração + 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como *padrão hipnótico*, mas afeta até 4d8 níveis. Além disso, a cada rodada você pode gastar uma ação de movimento para deslocar a área da magia 9m em qualquer direção. As criaturas fascinadas seguem o *padrão prismático*. Caso sejam levadas para um lugar perigoso (como a beira de um penhasco, um rio caudaloso, um incêndio..), têm direito a um segundo teste de resistência.

Página Secreta

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 página; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia muda o conteúdo de uma página — um mapa mostrando planos de invasão pode parecer uma inofensiva receita culinária, por exemplo. Você pode revelar o conteúdo original (e escondê-lo novamente) pronunciando uma palavra mágica.

O conteúdo original também pode ser revelado com uma combinação das magias *visão da verdade* e *compreender idiomas*.

Palavra do Caos

Nível: divina 7 (caos, sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** dispersão com 9m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

As criaturas não Caóticas na área sofrem um efeito que depende de seu **Nível:**

• Acima de 14º **Nível:** surdas por 1d4 rodadas.

• Entre 7º e 14º **Nível:** confusas (como na magia *confusão*) por 2d4 rodadas e surdas por 1d4 rodadas.

• Abaixo de 7º **Nível:** morrem.

Além disso, se você estiver em seu plano natal, todos os espíritos não Caóticos são banidos a seu plano de origem.

Palavra de Poder: Atordoar

Nível: arcana 8 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura com 150 PV ou menos; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pronuncia uma palavra de poder que deixa a vítima atordoada. A duração da magia depende dos pontos de vida atuais do alvo 4d4 rodadas para um alvo com 50 PV ou menos; 2d4 rodadas para um alvo com 51 a 100 PV, e 1d4 rodadas para um alvo com 101 a 150 PV.

Palavra de Poder: Cegar

Nível: arcana 7 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura com 200 PV ou menos; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pronuncia uma palavra de poder que deixa a vítima cega. A duração da magia depende dos pontos de vida atuais do alvo: permanente para um alvo com 50 PV ou menos; 1d4+1 minutos para 51 a 100 PV, e 1d4+1 rodadas para 101 a 200 PV.

Palavra de Poder: Matar

Nível: arcana 9 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura com 100 PV ou menos; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pronuncia uma palavra de poder que mata instantaneamente a vítima.

Palavra de Recordação

Nível: divina 6 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** você e até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia teletransporta você e até cinco criaturas voluntárias que você esteja tocando para seu santuário — um local familiar escolhido por você. A escolha do santuário deve ser feita quando você prepara a magia, não quando você a lança.

A *palavra de recordação* pode transportá-lo a qualquer distância, mas apenas dentro do mesmo plano.

Palavra Sagrada

Nível: divina 7 (bem, sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** dispersão com 9m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

As criaturas não Bondosas na área sofrem um efeito que depende de seu nível:

• Acima de 14º nível: surdas por 1d4 rodadas.

• Entre 7º e 14º nível: paralisadas por 2d4 rodadas e surdas por 1d4 rodadas.

• Abaixo de 7º nível: morrem.

Além disso, se você estiver em seu plano natal, todos os espíritos não Bondosos são banidos a seu plano de origem.

Parar o Tempo

Nível: arcana 9 (tempo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1d4+1 rodadas de tempo aparente (veja texto).

O tempo parece parar para todas as criaturas, exceto você. Na verdade a magia torna o conjurador tão rápido que, para ele, as outras criaturas parecem paradas.

Em termos de jogo, você fica livre para agir por 1d4+1 rodadas de tempo aparente. Durante essas rodadas, efeitos contínuos não o afetam; por outro lado, criaturas e objetos na posse de outras criaturas ficam invulneráveis aos seus ataques e magias.

A maioria dos conjuradores usa *parar o tempo* para fortalecer suas defesas, invocar monstros ou fugir do combate.

Parede Ilusória

Nível: arcana 4 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** parede ilusória com 3m de lado, 3m de altura e 30cm de profundidade; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você cria uma parede (ou teto, porta, piso...) ilusória. Ela se mescla com perfeição ao ambiente, mas é completamente intangível, perfeita para esconder uma passagem real (ou um fosso com espinhos). Uma criatura que investigue a sala tem direito a um teste de Vontade para perceber que a parede é ilusória.

Componente material: pó de pedras preciosas (no valor de 50 TO), lançado sobre a área da magia.

Pasmar

Nível: arcana 0 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 humanoide de até 4º nível; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este truque confunde a mente do alvo. Se ele falhar em um teste de Vontade, fica pasmo (incapaz de realizar ações) por uma rodada.

Pasmar Monstro

Nível: arcana 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura de até 6º nível; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como *pasmar*, mas afeta qualquer criatura de até 6º nível.

Passagem Invisível

Nível: arcana 7 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** abertura etérea de 1,5m por 3m, com até 9m de profundidade; **Duração:** até 10 usos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria uma passagem etérea através de uma parede de madeira ou pedra (mas não outros materiais). Apenas você e criaturas que saibam uma senha (criada quando você lança a magia) podem ver e usar a *passagem invisível*. Uma criatura que entra na *passagem invisível* desaparece, para reaparecer quando sai.

Nenhum tipo de efeito pode entrar na *passagem invisível*, nem mesmo luz ou som — uma criatura lá dentro não consegue perceber o que acontece do lado de fora, no mundo material.

A *passagem invisível* pode ser dissipada por *dissipar magia*. Se isso acontece quando alguém está dentro, a criatura é lançada fora por onde entrou, sem se ferir.

Passeio Etéreo

Nível: arcana 7, divina 7 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto (D).

Você e seu equipamento são transportados para um lugar chamado Plano Etéreo, que existe paralelamente ao mundo físico, o Plano Material. Na prática, é quase como ser transformado em um fantasma (mas você ainda é considerado uma criatura viva).

Uma criatura etérea é invisível, incorpórea e capaz de se mover em qualquer direção, inclusive para cima e para baixo. Ela enxerga o Plano Material, mas tudo parece cinza e insubstancial, reduzindo o alcance da visão e audição para 18m.

Magias de abjuração afetam criaturas etéreas, mas outras magias não. Da mesma forma, uma criatura etérea não pode atacar nem lançar magias contra criaturas no Plano Material. Duas criaturas etéreas podem se afetar normalmente.

Uma criatura etérea que se materialize no Plano Material em um espaço ocupado é jogada para o espaço não ocupado mais próximo, e sofre 1d6 pontos de dano para cada 1,5m de deslocamento.

Passos Longos

Nível: divina 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora.

Seu deslocamento aumenta em 3m.

Passos sem Pegadas

Nível: divina 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo é capaz de percorrer qualquer tipo de terreno sem deixar pegadas. A dificuldade de testes de Sobrevivência para rastreá-lo aumenta em CD+10.

Patas de Aranha

Nível: arcana 2, divina 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo pode escalar paredes e tetos como uma aranha, sem precisar fazer testes de Atletismo, com deslocamento de 6m. Para isso precisa estar com as mãos livres — mas pode usar uma única mão se ficar parado no lugar. O alvo não fica desprevenido enquanto escala.

Pedra em Carne

Nível: arcana 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura petrificada; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia restaura uma criatura petrificada ao estado normal. A vítima precisa ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 15) para sobreviver ao trauma.

Pedra Encantada

Nível: divina 1 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvos:** até 3 pedras; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você encanta até três pedras pequenas para atingirem com grande força quando arremessadas. Cada pedra pode ser usada como uma arma de arremesso (dano 1d6+1, crítico x2, distância 9m, esmagamento, fornece bônus de +1 no ataque) ou como bala de funda (aumenta o dano em uma categoria de tamanho, fornece bônus de +1 no ataque). As pedras causam dano dobrado contra mortos-vivos.

Pedra em Lama

Nível: arcana 5, divina 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvos:** até 10 cubos de 3m de lado; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia transforma pedra e rocha não trabalhadas em lama com o mesmo volume. Se lançada num piso de pedra, qualquer criatura ali afunda até a cintura, ficando enredada (–2 nas jogadas de ataque, CA, testes de Destreza, perícias baseadas em Destreza e Reflexos, e deslocamento reduzido à metade).

Se esta magia for lançada em um teto de pedra, a lama desmorona, causando 8d6 pontos de dano de esmagamento a qualquer criatura sob ela (Reflexos reduz à metade) e tornando toda a área terreno difícil.

Pedra em lama anula *lama em pedra*.

Pedras Afiadas

Nível: divina 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** quadrado com 12m de lado; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Esta magia só pode ser lançada sobre solo rochoso — cujas pedras criam pontas longas e afiadas, presas ao chão. A área conta como terreno difícil; além disso, uma criatura que entre em um quadrado afetado sofre 1d8 pontos de dano e deve fazer um teste de Reflexos. Se falhar no teste, sofre ferimentos severos nos pés e tem seu deslocamento reduzido à metade por um dia, ou até receber uma magia que cure pelo menos 1 PV (esta redução no deslocamento não é cumulativa).

Um personagem com a habilidade de encontrar armadilhas pode notar as *pedras afiadas* com um teste de Percepção (CD 29).

Pele de Árvore

Nível: divina 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia torna a pele do alvo dura como casca de árvore, fornecendo CA+3.

Pele Rochosa

Nível: arcana 4, divina 5 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora ou até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo recebe redução de dano 10/adamante (ignora os primeiros 10 pontos de dano provocados por armas que não sejam de adamante). A magia termina quando absorver 100 pontos de dano.

Componente material: pó de diamante (valor de 250 TO), lançado sobre a pele do alvo.

Penitência

Nível: divina 5 (abjuração); **Tempo de Execução:** 1 dia; **Alcance:** toque; **Efeito:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia permite a alguém redimir-se de seus erros perante uma divindade.

A criatura deve estar sinceramente arrependida para que a *penitência* funcione. Se for o caso, a magia restaura qualquer habilidade de classe que o alvo tenha perdido por agir de forma errada (como um paladino que tenha violado seu código de conduta, ou um clérigo que tenha enfurecido seu deus). Normalmente, um clérigo exige que o alvo prove seu arrependimento realizando uma missão para sua divindade, antes de lançar a *penitência*.

Esta magia também pode ser usada para converter uma criatura, fazendo-a mudar de tendência ou divindade. O alvo não sofre penalidades pela conversão (por exemplo, pode trocar quaisquer talentos que tenha perdido devido à troca). A conversão deve ser voluntária; *penitência* não pode impor uma mudança de tendência ou divindade.

Custo em XP: 500 XP.

Pequeno Refúgio

Nível: arcana 3 (invocação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Efeito:** domo com 6m de raio; **Duração:** 1 dia (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria um domo imóvel que comporta até 8 criaturas Médias. O domo é opaco por fora, mas transparente pelo lado de dentro. Ele protege contra calor, frio e forças pequenas, mas não contra forças grandes (qualquer coisa capaz de causar dano).

Assim, o domo protege contra chuva e vento comuns, mas não contra uma flecha ou *bola de fogo*. Entretanto, como o domo é opaco pelo lado de fora, qualquer criatura dentro tem camuflagem total contra ataques de fora. Qualquer criatura pode entrar e sair do domo livremente.

Perdição

Nível: divina 1 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** todos os inimigos dentro de 9m; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Seus inimigos sofrem uma penalidade de –1 nas jogadas de ataque e testes de resistência contra medo.

Perdição anula *bênção*.

Permanência

Nível: arcana 5 (tempo); **Tempo de Execução:** 2 rodadas; **Alcance:** veja texto; Alvo/Área/**Efeito:** veja texto; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia torna outra magia permanente. Você lança a outra magia e então lança *permanência* — por isso o tempo de execução é de duas rodadas; uma rodada para a magia que você quer tornar permanente, e outra para a *permanência* em si.

As seguintes magias podem ser tornadas permanentes em você: *detectar magia*, *ler magias*, *idiomas*, *ver o invisível*, *visão arcana*, *visão no escuro*.

As seguintes magias podem ser tornadas permanentes em qualquer criatura (inclusive você): *aumentar pessoa*, *ligação telepática*, *presa mágica*, *presa mágica maior*, *reduzir pessoa*, *resistência*.

As seguintes magias podem ser tornadas permanentes se lançadas em objetos ou áreas: *alarme*, *animar objetos*, *boca encantada*, *círculo de teletransporte*, *encolher item*, *esfera prismática*, *globos de luz*, *invisibilidade*, *lufada de vento*, *muralha de energia*, *muralha de fogo*, *muralha prismática*, *névoa fétida*, *névoa sólida*, *passagem invisível*, *santuário particular*, *símbolo da dor*, *símbolo da fraqueza*, *símbolo da insanidade*, *símbolo da morte*, *símbolo da persuasão*, *símbolo do atordoamento*, *símbolo do medo*, *símbolo do sono*, *som fantasma*, *teia*.

De acordo com o mestre, outras magias podem ser tornadas permanentes. Uma magia permanente só pode ser dissipada por um conjurador com mais níveis do que você tinha quando lançou a *permanência*.

Custo em XP: 500 XP por nível da magia a ser tornada permanente (magias de nível 0 custam 250 XP). Por exemplo, tornar permanente *ver o invisível*, uma magia de 2º nível, custa 1.000 XP.

Pesadelo

Nível: arcana 5 (ilusão); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

O alvo tem pesadelos terríveis na próxima vez que dormir, impedindo qualquer recuperação normalmente oferecida por um sono tranquilo (como pontos de vida e de magia). Além disso, causa 1d10 pontos de dano e faz o alvo acordar fatigado.

A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela. Use os mesmos modificadores da magia *vidência*.

Pirotecnia

Nível: arcana 2 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 chama; **Duração:** 1d4+1 rodadas; **Teste de Resistência:** Fortitude anula ou Vontade anula (veja texto).

Pirotecnia transforma uma chama comum (tocha, lampião, fogueira...) em uma explosão de fogos de artifício ou nuvem de fumaça, à sua escolha.

Se escolher fogos de artifício, todas as criaturas a até 30m da chama devem ser bem-sucedidas em um teste de Vontade ou ficam cegas por 1d4+1 rodadas.

Se escolher fumaça, uma nuvem negra e espessa se forma até 6m a partir da chama. A nuvem obscurece toda a visão (como *névoa*) e força todos dentro dela a fazer um teste de Fortitude. Falhar resulta em enjoo (só podem realizar uma ação padrão ou de movimento por rodada) que dura enquanto ficarem na névoa, e mais uma rodada.

Piscar

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Pela duração da magia você fica "piscando" entre o plano material e etéreo. Para um observador, é como se você ficasse visível e invisível várias vezes por segundo.

Ataques e magias com você como alvo têm 50% de chance de falha, pois você pode estar no Plano Etéreo ao receber o ataque ou magia. Infelizmente, isso também se aplica a magias benéficas!

Você sofre apenas metade do dano por efeitos de área contínuos, pois só fica sujeito a eles metade do tempo. Também recebe +2 nas jogadas de ataque, pois é difícil ver de onde você está atacando. Entretanto, qualquer ataque ou magia feita por você tem 25% de chance de falhar, pois você não tem controle total sobre quando está em qual plano.

Você pode interagir com criaturas etéreas, com todos os modificadores acima.

Poder Divino

Nível: divina 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Você invoca o poder de sua divindade, aumentando sua capacidade de combate. Você recebe +4 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo, e 10 PV temporários.

Poeira Ofuscante

Nível: arcana 2 (luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** dispersão com 3m de raio; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula (somente a cegueira).

Você cria uma nuvem de purpurina dourada e brilhante. Pela duração da magia, criaturas ficam cegas, e criaturas e objetos invisíveis ficam visíveis.

Porta Dimensional

Nível: arcana 4 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Alvo:** você e até 1 criatura voluntária; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia instantaneamente transporta você e até uma criatura que você esteja tocando para outro lugar dentro do alcance. Você não precisa estar enxergando o destino, e pode simplesmente imaginá-lo. Por exemplo, pode se transportar 3m adiante para ultrapassar uma porta fechada.

Uma vez transportadas, criaturas não podem agir até a rodada seguinte. Esta magia não permite que você apareça dentro de um corpo sólido; se o ponto de chegada não tem espaço livre, você ressurge na área vazia mais próxima.

Portal

Nível: arcana 9 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** veja texto; **Duração:** 1 minuto ou concentração, até 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia gera um dos seguintes efeitos, à sua escolha.

Convocar criatura: você invoca uma criatura qualquer, à sua escolha, de outro plano. Se essa criatura tiver até 30 níveis, estará sob seu controle; caso contrário estará livre para fazer o que quiser (incluindo atacá-lo, por tirá-la de seu lar...). A magia dura um minuto, quando então a criatura é transportada de volta a seu plano natal.

Divindades e outras criaturas de extremo poder (de acordo com o mestre) não podem ser invocadas por esta magia.

Viagem planar: você cria um portal entre o plano de existência onde está e outro plano qualquer, permitindo viagens entre os dois em ambas as direções. Funciona como *viagem planar*, mas abre exatamente no local escolhido. O *portal* tem frente e trás, e apenas as coisas que entrarem pela frente serão transportadas. Você pode abrir um *portal* em um corredor, para fazer com que qualquer coisa passando por ele seja transportada para outro plano; se os nativos desse plano vão gostar disso, é outra história...

O *portal* dura enquanto você se concentra nele, mas no máximo um minuto.

Custo de XP: 1.000 XP (somente para *convocar criatura*).

Praga

Nível: arcana 4, divina 3 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

O alvo contrai uma doença à sua escolha, que o afeta imediatamente (sem período de incubação). Veja o Capítulo 10: O Mestre, para a descrição das doenças.

Praga de Insetos

Nível: divina 5 (invocação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 30m; **Efeito:** 1 enxame; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria um enxame de insetos — abelhas, gafanhotos, besouros... — que voa na direção de uma criatura designada dentro do alcance. No início de cada turno, o enxame causa 4d6 pontos de dano a essa criatura. Você pode gastar uma ação de movimento para mudar o alvo do enxame, mas o novo alvo deve estar a até 30m. O enxame não pode ser destruído, mas pode ser dissipado.

Prender a Alma

Nível: arcana 9, divina 9 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 alma; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você captura a alma de uma criatura morta recentemente (até um dia) e a aprisiona em uma safira. Uma vez aprisionada na gema, a alma não pode retornar através de *clone*, *reviver os mortos*, *reencarnação*, *ressurreição verdadeira* ou mesmo *desejo* e *milagre*. Somente destruir a safira libertará a alma (que continuará viva).

Componente material: uma safira de pelo menos 1.000 TO por nível da criatura cuja alma vai ser aprisionada (por exemplo, uma gema de 20.000 TO para uma criatura de 20º nível). Se a gema não é valiosa o bastante, se quebra quando a magia for lançada. A gema não é consumida pela magia. Se a gema for destruída, a magia é dissipada.

Presa Mágica

Nível: divina 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo recebe +1 nas jogadas de ataque e dano com suas armas naturais.

Presa Mágica Maior

Nível: divina 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *presa mágica*, mas o bônus recebido é +2.

Prestidigitação

Nível: arcana 0 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; Alvo/Área/**Efeito:** veja texto; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia serve para realizar pequenos "truques mágicos" inofensivos, que conjuradores novatos usam para treinar ou entreter uma audiência. Os efeitos são mínimos e severamente limitados, tais como:

• Erguer lentamente algo pesando até 500 gramas.

• Colorir, limpar ou sujar itens pequenos (incluindo peças de roupa), dentro de um espaço de 30cm por rodada.

• Aquecer, esfriar e/ou temperar (mas não produzir) até 500 gramas de material inanimado (incluindo comida).

Prestidigitação não pode de nenhuma forma causar dano, e nem atrapalhar a concentração de um conjurador. Pode criar pequenos objetos, mas eles parecem mal feitos e artificiais, incapazes de enganar alguém. Materiais criados por *prestidigitação* são muito frágeis e não podem ser usados como instrumentos, ferramentas, armas ou componentes de magia.

Prisão

Nível: arcana 8 (encantamento); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** veja texto (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia prende uma criatura de uma das seguintes formas, à sua escolha.

Acorrentamento: a vítima fica confinada em uma área cúbica com 30m de lado que gera o efeito *antipatia* para todas as criaturas, exceto você. Dura 10 anos.

Adormecimento: a vítima cai num sono profundo, do qual não pode ser acordada. Enquanto dorme a vítima não precisa se alimentar, e também não envelhece. Dura 10 anos. Reduza a CD da magia em 1.

Adormecimento acorrentado: essa forma combina as duas anteriores — a criatura fica dormindo em uma área com efeito de *antipatia*. Dura um ano. Reduza a CD em 2.

Prisão: a vítima é teletransportada para um miniplano, como a magia *labirinto*, do qual não pode sair até ser libertada. Duração permanente. Reduza a CD em 3.

Metamorfose: a vítima é convertida em uma forma incorpórea, com exceção da cabeça, que é depositada num jarro ou outro recipiente. Ela fica consciente e pode falar, mas não pode sair do recipiente, atacar ou usar qualquer tipo de habilidade ou magia. Enquanto estiver transformada a vítima não precisa se alimentar, e também não envelhece. Esta forma é permanente. Reduza a CD da magia em 4.

Prisão mínima: a vítima é reduzida para um tamanho de 3cm, e aprisionada numa pedra preciosa ou objeto similar. Neste estado a vítima não precisa se alimentar, e também não envelhece. Duração permanente. Reduza a CD da magia em 5.

Você pode ter até seis assistentes, cada um se concentrando ao seu lado durante todo o tempo de execução, e no final deve lançar uma magia de encantamento de 4º nível ou maior. Para cada assistente, a CD do teste de Vontade aumenta em +2.

Independente da forma escolhida, você pode especificar uma condição que, se realizada, dissipa a *prisão* e liberta a criatura. Determinar uma condição aumenta a CD do teste de Vontade em +2. Por exemplo, você pode determinar que a criatura será libertada se beijada por um paladino.

A *prisão* não é afetada por *dissipar magia*, embora seja afetada por *disjunção*.

Componente material: varia. Correntes de prata para acorrentamento, maçãs envenenadas para adormecimento, etc. Mas o valor mínimo é 1.000 TO.

Profanar

Nível: divina 2 (mal); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia amaldiçoa a área com energia negativa. Qualquer uso de canalizar energia negativa na área causa 50% a mais de dano, e mortos-vivos na área recebem um +1 nas jogadas e testes de resistência. Esta magia não pode ser lançada em uma área com um símbolo dedicado a um deus de tendência oposta ao patrono do conjurador.

Profanar anula *consagrar*.

Proibição

Nível: divina 6 (abjuração); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** 9m; **Área:** cubo com 9m de lado; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia impede todas as viagens planares para a área, e a partir dela. Isso inclui todas as magias de invocação (como *porta dimensional*, *teletransporte* e *viagem planar*), além de viagens astrais, etéreas ou pelo Plano das Sombras.

Além disso, a *proibição* causa dano em criaturas com tendência diferente da sua. Criaturas com tendência a um passo da sua sofrem 6d6 pontos de dano quando entram na área. Criaturas com tendência a dois ou mais passos da sua sofrem 12d6 pontos de dano.

Componentes materiais: água benta e incensos raros no valor total de 1.000 TO.

Projeção Astral

Nível: arcana 9, divina 9 (necromancia); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvos:** você e até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** veja texto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Você libera sua alma do corpo físico, projetando-a no Plano Astral. Sua projeção astral é uma cópia de seu corpo e equipamento. Seu corpo físico permanece no Plano Material, em animação suspensa.

Sua projeção astral é ligada ao corpo físico por um fio de prata incorpóreo, com CA igual à sua, redução de dano 10 e metade de seus PV. Se o fio de prata for destruído, você morre.

Você pode viajar no Plano Astral indefinidamente, e pode até entrar em outros planos (já que o Plano Astral toca todos os outros planos). Se entrar em outro plano, sua projeção astral adquire uma forma física. Se essa forma for destruída a magia termina, e você acorda no seu corpo físico original. Note que seu corpo físico original ainda permanece no Plano Material, e se ele for destruído, você morre!

Esta magia dura até que você a termine ou alguém a dissipe (lançando *dissipar magia* sobre os corpos físicos). Em ambos os casos você e quaisquer criaturas afetadas acordam nos seus corpos físicos originais.

As criaturas afetadas dependem de você para viajar entre os planos e voltar aos seus corpos físicos. Se alguma coisa acontecer com você, elas ficarão presas em suas projeções astrais até que alguém dissipe a magia.

Projetar Imagem

Nível: arcana 7 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** duplicata de sombra; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula (veja texto).

Você cria uma cópia ilusória semi-real de você. Ela é idêntica em aparência, som e cheiro, mas é intangível. A cada turno, você escolhe se vai ver e ouvir através da duplicata, ou de seu corpo original.

A cópia reproduz todas as suas ações, incluindo fala. Qualquer magia com alcance de toque ou maior que você lançar pode se originar da duplicata, em vez do seu corpo original. As magias afetam outros alvos normalmente, com a única diferença de se originarem da cópia, em vez de você.

Se quiser que a duplicata faça algo diferente, deve gastar uma ação de movimento.

Qualquer criatura que interagir com a cópia tem direito a um teste de Vontade para perceber que é uma ilusão. As magias que se originam dela, no entanto, são reais.

Proteção contra Energia

Nível: arcana 3, divina 3 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora ou até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum.

Escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio, sônico ou energia negativa. O alvo fica imune ao tipo escolhido. A magia termina após absorver 75 pontos de dano.

Proteção contra Flechas

Nível: arcana 2 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora ou até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum.

A criatura tocada recebe redução de dano 10 contra armas de ataque à distância. A magia termina após absorver 50 pontos de dano.

Proteção contra o Mal

Nível: arcana 1, divina 1 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma barreira mágica que fornece CA+2 e +2 em testes de resistência contra criaturas Malignas. A barreira também impede efeitos de possessão ou dominação, como as magias *recipiente arcano* e *dominar pessoa*.

Existe uma versão desta magia para cada tendência (*proteção contra o bem*, *proteção contra o caos* e *proteção contra a ordem*).

Proteção contra a Morte

Nível: divina 4 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo fica imune a todas as magias e efeitos de necromancia.

Proteger Fortalezas

Nível: arcana 6 (abjuração); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 30m; **Área:** construção com qualquer tamanho; **Duração:** 1 semana (D); **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia protege uma estrutura com os seguintes efeitos.

Névoa: preenche todos os corredores, obscurecendo toda a visão — criaturas a até 1,5m têm camuflagem, e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total.

Tranca arcana: todas as portas ficam trancadas, como a magia de mesmo nome.

Portas escondidas: até 10 portas são cobertas por uma *imagem silenciosa*, ficando idênticas a paredes comuns.

Teias: teias preenchem todas as escadarias de cima a baixo, como a magia de mesmo nome. Se as teias forem destruídas, surgem novamente em 10 minutos.

Confusão: sempre que houver uma escolha de direção, como um corredor em "T", um efeito de confusão é ativado, gerando 50% de chance de seguir pelo caminho oposto ao escolhido.

A construção protegida irradia uma aura de abjuração. *Dissipar magia* pode dissipar um efeito, mas não a magia inteira. *Disjunção* dissipa todos os efeitos de *proteger fortalezas*.

Proteger Outro

Nível: divina 2 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma conexão mística entre você e o alvo, de modo que parte dos ferimentos dele é transferida para você.

O alvo recebe +1 na CA e testes de resistência. Além disso, sofre apenas metade do dano por ataques e ferimentos; a outra metade do dano é transferida para você.

Se a qualquer momento o alvo sair do alcance, a magia é anulada.

Punho Cerrado de Talude

Nível: arcana 8 (essência).

Como a *mão interposta*, mas além de protegê-lo o *punho cerrado* persegue e ataca o oponente. Ele tem deslocamento 18m e ataca uma vez por rodada, com bônus de ataque +27 e dano 1d8+20. Além disso, qualquer oponente atingido pelo *punho cerrado* deve fazer um teste de Fortitude (mesma CD da magia) ou fica atordoado por uma rodada.

O *punho cerrado* também pode manter o oponente preso, como a *mão poderosa*, ou empurrar, como a *mão vigorosa*.

Purgar Invisibilidade

Nível: divina 3 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos.

Qualquer coisa invisível se torna visível enquanto estiver a até 9m de você.

Purificar Alimentos

Nível: divina 0 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 1kg de comida ou bebida; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia purifica comida ou bebida suja, estragada, contaminada ou envenenada, deixando-a pronta para consumo.

Queda Suave

Nível: arcana 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** veja adiante; **Alcance:** 9m; **Alvos:** 1 criatura ou objeto em queda livre com até 200kg; **Duração:** até chegar ao solo ou 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

As criaturas ou objetos afetados caem lentamente. A velocidade da queda é reduzida para 18m por rodada — lenta o suficiente para não causar dano. Porém, quando a duração da magia acaba, a velocidade de queda volta ao normal.

Você pode lançar *queda suave* com um único gesto, rápido o bastante para se salvar ou salvar um amigo de quedas inesperadas. Esta magia não gasta uma ação, e você pode lançá-la mesmo que não seja seu turno.

Lançada sobre um projétil que esteja caindo — como uma rocha largada do alto de um penhasco —, a magia faz com que ele cause metade do dano normal, devido à lentidão da queda.

Queda suave só funciona em criaturas e objetos em queda livre; a magia não vai frear um golpe de espada, ou o mergulho rasante de um atacante voador.

Raio de Ácido

Nível: arcana 0 (ácido); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos (veja abaixo).

Você dispara um raio de ácido. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 1d3 pontos de dano, mais 1 ponto de dano na rodada seguinte.

Raio Ardente

Nível: arcana 2 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você dispara um raio de calor. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 4d6 pontos de dano.

Raio do Enfraquecimento

Nível: arcana 1 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** raio; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você dispara um raio de luz púrpura. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque e dano.

Raio da Exaustão

Nível: arcana 3 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** raio; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você dispara um raio negro das pontas de seus dedos. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo deve fazer um teste de resistência. Se ele for bem-sucedido, fica fatigado; se falhar, fica exausto.

Uma criatura já fatigada fica exausta automaticamente. Esta magia não tem efeito em criaturas já exaustas.

Raio de Fogo

Nível: arcana 0 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos (veja abaixo).

Você dispara um raio de fogo. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 1d4 pontos de dano.

Raio de Frio

Nível: arcana 0 (frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos (veja abaixo).

Você dispara um raio de frio. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 1d3 pontos de dano, e penalidade de –1 nas jogadas de ataque na rodada seguinte.

Raio Polar

Nível: arcana 8 (frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você dispara um raio azul esbranquiçado de ar congelante e gelo. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 15d6 pontos de dano.

Raio de Sol

Nível: divina 7 (luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 18m; **Área:** linha; **Duração:** 1 minuto ou até 5 raios serem disparados; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Você invoca um raio de luz intensa e quente, que causa 4d6 pontos de dano e cega todas as criaturas na área. Mortos-vivos e criaturas vulneráveis a luz solar sofrem dano dobrado. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade e evita a cegueira.

A cada turno, você pode gastar uma ação padrão para disparar outro raio, até um limite de cinco raios.

Rajada Prismática

Nível: arcana 7 (luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** explosão em cone; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você dispara sete raios da sua mão, cada um com uma cor e poder diferente. Todas as criaturas na área de nível 8º ou menor ficam cegas por 2d4 rodadas. Além disso, cada criatura na área é atingida por um ou mais raios, de acordo com a tabela a seguir. Role uma vez na tabela para cada criatura.

1) Vermelho. 20 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade).

2) Laranja. 40 pontos de dano de ácido (Reflexos reduz à metade).

3) Amarelo. 80 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade).

4) Verde. Veneno causa morte (Fortitude reduz a 1d6 pontos de dano temporário de Constituição).

5) Azul. Petrificação (como a magia *carne para pedra*, Fortitude anula).

6) Anil. Insanidade (como a magia de mesmo nome, Vontade anula).

7) Violeta. Envia para outro plano (Vontade anula).

8) Atingido por dois raios. Role mais duas vezes, ignorando resultados "8".

Recipiente Arcano

Nível: arcana 5 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvos:** veja texto; **Duração:** 1 dia ou até você retornar a seu corpo; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você transfere sua própria alma para um cristal ou gema (o *recipiente arcano*) a até 30m, deixando seu corpo sem vida (frio e sem sinais vitais). A partir dali, você pode mudar sua alma para outro corpo, transferindo a alma original desse corpo para o *recipiente*. Você pode retornar sua alma ao *recipiente*, para possuir outro corpo. A magia termina quando você retorna sua alma a seu corpo original, esvaziando o *recipiente*.

Enquanto sua alma estiver no *recipiente*, você sente qualquer criatura viva a até 30m. Possuir o corpo de uma dessas criaturas é uma ação completa. A criatura tem direito a um teste de Vontade; se bem-sucedida, não é possuída e fica imune por um dia. Se a criatura falhar você possui seu corpo; a alma dela fica presa no *recipiente*, onde ela não pode fazer nada.

Você conserva seus valores de habilidades mentais, nível, bônus base de ataque, perícias e quaisquer habilidades mentais (como a capacidade de lançar magias). Você usa os valores de habilidades físicos e pontos de vida do corpo que está possuindo.

Você pode gastar uma ação padrão para retornar sua alma ao *recipiente*, desde que ele esteja no alcance. Isso devolve a alma aprisionada a seu corpo de direito. Se sua alma estiver no *recipiente* você pode gastar uma ação padrão para retorná-la a seu corpo original, desde que seu corpo original esteja no alcance. Isto termina a magia.

Se o corpo possuído for morto, sua alma volta para o *recipiente*, se ele estiver ao alcance. Caso contrário, você morre. Em ambos os casos, a alma original do corpo morre.

Se a magia termina, sua alma volta para o *recipiente* e dele para seu corpo original (o mesmo acontece com a alma do corpo que você estava possuindo), desde que tanto seu corpo atual quanto seu corpo original estejam ao alcance do *recipiente*. Caso contrário, você e a criatura possuída morrem.

Recuo Acelerado

Nível: arcana 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Seu deslocamento aumenta em +9m. O nome da magia se refere ao movimento típico do mago frente ao combate...

Reduzir Animal

Nível: divina 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 animal voluntário; **Duração:** 1 hora (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *reduzir pessoa*, mas afeta um animal voluntário (normalmente o companheiro animal do conjurador).

Reduzir Pessoa

Nível: arcana 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Esta magia diminui a altura do alvo pela metade, o que reduz seu tamanho em uma categoria e impõe penalidade de –2 na Força. Todo equipamento carregado pelo alvo também é afetado.

Reduzir pessoa anula *aumentar pessoa*.

Reduzir Pessoa em Massa

Nível: arcana 4 (transmutação); **Alvos:** até 5 humanoides.

Como *reduzir pessoa*, mas afeta até cinco humanoides.

Reencarnação

Nível: divina 4 (cura); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura morta; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia traz uma criatura de volta à vida, mas em outro corpo. Você precisa ter uma parte do corpo original da criatura, e ela deve ter morrido a até uma semana.

O novo corpo é criado pela magia, usando elementos naturais disponíveis. Role 1d% na tabela a seguir para determinar de que raça será o novo corpo.

01-10)	Anão
11-12)	Bugbear
13-22)	Centauro
23-24)	Elfo
25-34)	Gnoll
35)	Gnomo
36-45)	Goblin
46-47)	Halfling
48-49)	Hobgoblin
50-64)	Humano
65-66)	Kobold
67-68)	Lefou
69-73)	Meio-elfo
74-75)	Meio-orc
76-85)	Minotauro
86-87)	Orc
88-97)	Qareen
98-99)	Troglodita
100)	Outro (escolha do mestre)

O novo corpo é criado com pontos de vida máximos, e sem nenhuma doença, veneno ou qualquer outro efeito que estivesse afligindo a criatura no momento de sua morte. A criatura troca os modificadores de habilidade e habilidades raciais da sua raça original pelos da raça nova.

Uma criatura reencarnada perde um nível (uma criatura de 1º nível, em vez disso, perde 2 pontos de Constituição). Nenhum efeito pode restaurar essa perda.

Uma magia *desejo* ou *milagre* pode restaurar uma criatura reencarnada a seu corpo original.

Componente material: óleos e unguentos raros (no valor de 1.000 TO), espalhados pelos restos mortais da criatura a ser reencarnada.

Reflexos

Nível: arcana 2 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto (D).

Três cópias ilusórias suas aparecem. As duplicatas ficam ao seu redor e imitam suas ações, tornando difícil para um inimigo saber quem atacar.

Você recebe CA+6. Cada vez que um ataque contra você erra, uma das imagens desaparece, e o bônus na CA diminui em 2.

Um atacante precisa ser capaz de ver as cópias para ser confundido. Se você estiver invisível, ou o atacante de olhos fechados, você não recebe o bônus (mas o atacante ainda sofre penalidades normais por não enxergar).

Refugiar Itens

Nível: arcana 7 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** 1 semana (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

A criatura ou objeto tocado fica invisível e indetectável por magias de adivinhação. Assim, *refugiar itens* pode ser usada para esconder uma porta secreta, um esconderijo de tesouros, ou mesmo uma vítima sequestrada. Ela não impede que a criatura ou item seja descoberto através do toque.

Uma criatura involuntária tem direito a um teste de Vontade para anular o efeito. Se a criatura for afetada, fica em estado de animação suspensa até que a magia termine ou seja dissipada.

Refúgio

Nível: arcana 9, divina 7 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você lança esta magia sobre um objeto especialmente preparado (veja "componente material", adiante). O objeto pode ser ativado por qualquer criatura que esteja segurando-o e pronuncie uma palavra secreta (determinada por você). Quando o objeto é ativado, transporta a criatura segurando-o para um lugar determinado por você quando a magia é lançada.

A criatura a ser transportada pode estar trazendo carga pesada, mas não pode levar outras criaturas com ela.

Esta magia tem outra versão que, em vez de transportar a criatura para um lugar, transporta você até a criatura quando o objeto é ativado (você querendo ou não).

Componente material: um objeto cravejado de joias (no valor de 1.500 TO), como um cetro, uma estatueta, etc. O objeto é consumido quando ativado.

Refúgio Seguro

Nível: arcana 4 (invocação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 9m; **Efeito:** estrutura quadrada com 6m de lado; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma pequena cabana de madeira. Para todos os efeitos é uma cabana normal, com uma porta, duas janelas e alguma mobília (camas, uma mesa com bancos e uma lareira). A porta e janelas têm 15 PV, redução de dano 5 e são protegidas por *tranca arcana*. As paredes têm 60 PV e redução de dano 5.

Regeneração

Nível: divina 7 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Partes do corpo do alvo que tenham sido arrancadas (como uma mão ou perna), assim como ossos quebrados e órgãos danificados, crescem novamente. Se a criatura estiver tocando a parte arrancada, a regeneração é instantânea; caso contrário, leva 2d10 rodadas.

A *regeneração* também cura 4d8+13 pontos de dano, e elimina condições de fadiga e exaustão.

Relâmpago

Nível: arcana 3 (eletricidade); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** linha; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Uma poderosa magia de ataque, *relâmpago* cria um raio elétrico que causa 6d6 pontos de dano em todas as criaturas na área.

Remover Cegueira/Surdez

Nível: divina 3 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cura o alvo de cegueira ou surdez, mágica ou natural, à sua escolha.

Ela não restaura olhos ou ouvidos perdidos, mas os cura se sofreram dano.

Remover Doença

Nível: divina 3 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cura o alvo de todas as doenças, exceto aquelas para as quais não há cura. Ela não previne novas contaminações.

Remover Encantamento

Nível: arcana 5, divina 5 (abjuração, cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia remove todos os encantamentos, maldições e transformações mágicas (como petrificação, por exemplo) afetando o alvo. Ela também permite que a criatura solte qualquer item amaldiçoado que esteja segurando, mas não remove a maldição do item em si.

Remover Maldição

Nível: arcana 4, divina 3 (abjuração, cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia remove todas as maldições afetando a criatura tocada. Ela também permite que a criatura largue qualquer item amaldiçoado que esteja segurando, mas não remove a maldição do item.

Remover Medo

Nível: divina 1 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cura o alvo de qualquer efeito de medo.

Remover Paralisia

Nível: divina 2 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cura o alvo de qualquer efeito de paralisia ou lentidão.

Remover Veneno

Nível: divina 4 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cura o alvo de todos os venenos. Ela não previne novos envenenamentos.

Repelir Insetos

Nível: divina 4 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Uma barreira invisível impede qualquer inseto de se aproximar a até 3m de você.

Repelir Madeira

Nível: divina 6 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 18m; **Área:** emanação em linha; **Duração:** 1 minuto.

Você emana uma linha de energia que move todos os objetos de madeira até o limite do alcance. Objetos fixos e com mais de 1m de diâmetro não são afetados. Objetos fixos, mas com menos de 1m, se quebram — e suas partes são empurradas pela energia. Objetos livres são apenas empurrados.

Itens como arcos, clavas, lanças, cabos de armas como machados, flechas e escudos leves são empurrados, mesmo se forem itens mágicos. Uma criatura pode largar uma arma como uma ação livre, ou um escudo como uma ação de movimento, para evitar ser empurrada também.

Depois que você lança a magia, a área de efeito é fixa. Você pode se movimentar e lançar outras magias sem afetá-la.

Repelir Metal ou Pedra

Nível: divina 8 (abjuração).

Como *repelir madeira*, mas afeta objetos de metal ou pedra. Uma criatura usando uma armadura de metal é empurrada para trás, até o limite do alcance da magia.

Repulsão

Nível: arcana 6, divina 7 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** até 30m; **Área:** emanação com até 30m de raio; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você cria um campo de força invisível que se estende até 30m a partir de você. Você também pode fazer um campo de força menor, se quiser.

Cada criatura dentro do campo, ou que entre nele, deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não poderá se aproximar de você pela duração da magia. As ações da criatura não sofrem nenhum outro tipo de restrição — ela ainda pode atacá-lo à distância ou lançar magias em você, por exemplo.

Se você se aproximar de uma criatura afetada, nada acontece — a criatura não é empurrada pela força da magia, por exemplo.

Resistência

Nível: arcana 0, divina 0 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo recebe +1 em testes de resistência.

Resistência a Energia

Nível: arcana 2, divina 2 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio, sônico ou energia negativa. O alvo recebe resistência 10 contra essa energia — ou seja, ignora os primeiros 10 pontos de dano de qualquer ataque com esse tipo de energia. Uma criatura com *resistência a fogo* que receba 16 pontos de dano de uma *bola de fogo*, por exemplo, perde apenas 6 pontos de vida.

Resistência a energia protege apenas contra dano. O alvo ainda pode sofrer outros efeitos, como ser afogado em ácido, ou preso por uma *muralha de gelo*.

Resistência a Magia

Nível: arcana 5, divina 5 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo recebe +4 em testes de resistência contra magia.

Resistência a Magia Maior

Nível: arcana 8, divina 8 (abjuração).

Como *resistência a magia*, mas o alvo recebe um bônus de +8.

Respirar na Água

Nível: arcana 3, divina 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvos:** até 5 criaturas vivas tocadas; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

As criaturas transmutadas podem falar e respirar normalmente na água. Elas continuam sendo capazes de respirar ar.

Ressurreição

Nível: divina 7 (cura).

Como *reviver os mortos*, mas você só precisa de uma parte do corpo da criatura, não do corpo inteiro, e ela pode ter morrido há até 10 anos. Além disso, a criatura volta à vida com todos seus PV e PM.

Componente material: um diamante (no valor de 10.000 TO).

Ressurreição Verdadeira

Nível: divina 9 (cura).

Como *reviver os mortos*, mas você não precisa de nenhuma parte do corpo da vítima — ele pode ter sido completamente destruído — e ela pode ter morrido há até 100 anos. Além disso, a criatura volta à vida com todos seus PV e PM.

Você também pode ressuscitar criaturas que tenham sido transformadas em mortos-vivos e depois destruídas, assim como criaturas do tipo espírito. No entanto, nem mesmo *ressurreição verdadeira* pode ressuscitar criaturas que morreram de velhice.

Componente material: um diamante (no valor de 25.000 TO).

Restauração

Nível: divina 4 (cura).

Como *restauração menor*, mas cura todos os pontos de dano temporário de habilidade. Esta magia também pode ser usada para curar 1d4 pontos de dano permanente de habilidade, eliminar fadiga ou exaustão, eliminar todos os níveis negativos, ou recuperar um nível que tenha sido perdido há até uma semana. *Restauração* não recupera níveis perdidos por *ressurreição*.

Componente material: pó de diamante (no valor de 100 TO).

Restauração Maior

Nível: divina 7 (cura); **Tempo de Execução:** 10 minutos.

Como *restauração*, mas pode recuperar um nível que tenha sido perdido há até um ano. Esta magia também pode ser usada para remover *confusão*, *insanidade* e efeitos mentais similares.

Custo de XP: 500 XP.

Restauração Menor

Nível: divina 2 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cura 1d4 pontos de dano de habilidade. Ela também pode ser usada para eliminar fadiga ou reduzir uma condição de exaustão para fadiga.

Retardar Envenenamento

Nível: divina 2 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Qualquer veneno que esteja no corpo do alvo não irá afetá-lo pela duração da magia. *Retardar envenenamento* não cura dano já causado pelo veneno.

Reverter Magia

Nível: arcana 7 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora ou até ser descarregada.

Qualquer magia ou habilidade mágica mirada em você é refletida de volta a quem lançou. *Reverter magia* só funciona contra magias que tenham você como alvo, não contra magias de área ou efeito. Assim, um *dominar pessoa* lançado contra você é refletido (possivelmente fazendo com que você domine a criatura que lançou a magia), mas um *raio ardente* ou *bola de fogo,* não.

Você pode reverter até 1d4+6 níveis de magia. Caso seja alvo de uma magia com nível mais alto que os níveis que sobraram, todos os níveis restantes são gastos, e a magia é parcialmente refletida — tanto você quanto o conjurador original sofrem metade dos efeitos. Se a magia causa dano, vocês sofrem metade do dano normal. Se a magia causa outro efeito, cada um de vocês tem 50% de chance de sofrer seu efeito.

Se tanto você quanto o conjurador estiverem protegidos por *reverter magia*, um campo de ressonância é criado. Role 1d% para determinar o que acontece.

01-70) A magia é anulada.

71-80) A magia afeta você e o conjurador original com força total.

81-97) A magia e os dois *reverter magia* são anulados.

98-100) Você e o conjurador original são transportados para outro plano.

Reviver os Mortos

Nível: divina 5 (cura); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura morta; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia revive uma criatura. O corpo precisa estar inteiro, e ela deve ter morrido há no máximo uma semana. Uma criatura revivida perde um nível (uma criatura de 1º nível, em vez disso, perde 2 pontos de Constituição). Nada pode restaurar essa perda.

A criatura volta à vida com 1 PV e zero pontos de magia. Valores de habilidade que tenham sido reduzidos a zero aumentam para 1. Venenos e doenças afetando a criatura são curados.

Reviver os mortos não afeta criaturas transformadas em mortos-vivos, ou do tipo espírito. Também não afeta criaturas que morreram de velhice.

Componente material: um diamante (no valor de 5.000 TO).

Riso Histérico

Nível: arcana 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

O alvo começa a gargalhar loucamente. Pela duração da magia ele não pode fazer outra ação além de rir. Uma criatura de outra raça recebe um bônus de +4 no teste de resistência, porque o humor é diferente entre as raças.

Rocha Cadente de Vectorius

Nível: arcana 5 (terra); **Tempo de**

Execução: ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** meteoro que ocupa uma área com 3m de lado; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Esta temível mágica faz com que um meteoro caia dos céus. Criaturas na área sofrem 10d6 pontos de dano de esmagamento e ficam presas sob a rocha. A única ação que uma criatura presa pode fazer é tentar erguer a rocha (veja abaixo). Uma criatura bem-sucedida no teste de Reflexos sofre metade do dano e não fica presa.

Erguer a rocha exige uma ação completa e um teste de Força (CD 25). Várias criaturas podem se unir para levantar a rocha, usando a regra de prestar ajuda.

Rogar Maldição

Nível: arcana 4, divina 3 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você lança uma maldição sobre a criatura tocada. Escolha um entre três efeitos:

• Penalidade de –6 em um valor de habilidade (mas nunca abaixo de 1).

• Penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência.

• 50% de chance de agir normalmente a cada rodada ou ficar imóvel.

Você também pode inventar sua própria maldição, usando estes exemplos como sugestões, mas o mestre tem a palavra final sobre o efeito. A maldição não pode ser dissipada, mas pode ser removida com *remover encantamento*.

Romper Morto-Vivo

Nível: arcana 0, divina 0 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** raio; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você dispara um raio que afeta mortos-vivos. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 1d6 pontos de dano.

Roupa Encantada

Nível: divina 3 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 armadura ou escudo; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia aumenta o bônus da armadura ou escudo em CA+2. Ela também pode ser lançada em uma roupa comum, que passa a fornecer bônus de +2 na CA.

Runas Explosivas

Nível: arcana 3 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** permanente até ser descarregada (D); **Teste de Resistência:** nenhum ou Reflexos reduz à metade (veja texto).

Você traça runas místicas sobre um livro, pergaminho, mapa ou qualquer outro item contendo informações escritas. As runas explodem quando lidas, causando 6d6 pontos de dano de fogo. Qualquer criatura próxima das runas (o suficiente para lê-las) sofre o dano automaticamente. Criaturas a até 3m têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. Criaturas a mais de 3m não são afetadas. O objeto que contém as runas também sofre o dano (possivelmente sendo destruído).

Você, assim como qualquer outra pessoa que vincule à magia, pode ler o objeto normalmente. Vincular a magia a uma pessoa geralmente envolve uma palavra secreta. Você também pode remover as runas quando quiser. Outra criatura pode tentar remover as runas com *apagar* ou *dissipar magia*. Uma falha em apagar ou dissipar as runas faz com que explodam.

Um personagem com a habilidade de encontrar armadilhas pode encontrar as *runas explosivas* com um teste de Percepção, e desarmá-la com um teste de Ladinagem (ambos CD 28).

Sabedoria da Coruja

Nível: arcana 2, divina 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia torna o alvo mais atento e ponderado, fornecendo Sabedoria +4. Um aumento temporário de Sabedoria não concede PM adicionais, mas aumenta a CD para resistir a magias.

Sabedoria da Coruja em Massa

Nível: arcana 6, divina 6 (transmutação); **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas.

Como *sabedoria da coruja*, mas afeta até cinco criaturas.

Salto

Nível: arcana 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo é capaz de pular como um grilo (ou sapo, pulga...), recebendo +30 em testes de Atletismo para saltar.

Santificar

Nível: divina 5 (bem); **Tempo de Execução:** 1 dia; **Alcance:** toque; **Alvo:** emanação com 12m de raio; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia transforma a área em um local sagrado, o que gera três efeitos.

Primeiro, a área conta como um *círculo de proteção contra o mal*.

Segundo, canalizar energia negativa na área causa metade do dano.

Terceiro, você pode imbuir na área uma das seguintes magias: *ajuda*, *âncora dimensional*, *bênção*, *causar medo*, *detectar magia*, *detectar o bem*, *dissipar magia*, *escuridão profunda*, *idiomas*, *movimentação livre*, *luz do dia*, *perdição*, *proteção contra a morte*, *proteção contra energia*, *purgar invisibilidade*, *remover medo*, *silêncio*, *suportar elementos* e *zona da verdade*. A magia imbuída pode afetar todas as criaturas na área, todas as criaturas da sua tendência ou fé, ou todas as criaturas de outra fé ou tendência, à sua escolha. A magia imbuída afeta cada criatura a primeira vez que a criatura entrar na área no dia, e permanece ativa enquanto a criatura permanecer na área.

Componente material: incenso e óleos (no valor de 1.000 TO).

Santuário

Nível: divina 1 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Qualquer inimigo que tente atacar o alvo (inclusive com magias ou habilidades especiais) deve fazer um teste de Vontade. Se falhar não consegue atacar, e não pode tentar novamente pela duração da magia.

Santuário não protege o alvo de magias de área. O alvo também não pode executar nenhum tipo de ataque ou magia agressiva, ou o *santuário* será anulado — mas pode usar magias que não sejam de ataque ou agir de outras maneiras. Isso permite que a criatura protegida cure ferimentos, lance uma *bênção*, realize um *augúrio*, invoque criaturas para lutar por ela e assim por diante.

Santuário Particular

Nível: arcana 5 (abjuração); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 9m; **Área:** cubo com 30m de lado; **Duração:** 1 dia (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

A área da magia é cercada por uma fumaça negra e espessa, impedindo que alguém fora veja ou ouça o que está dentro. A fumaça também bloqueia magias de adivinhação (exceto magias de comunicação, como *enviar mensagem* e *ligação telepática*).

que O *santuário particular* não impede uma criatura entre fisicamente na área — para isso você pode lançar outra magia, como *muralha de energia*, ou confiar em uma boa e velha parede de pedra.

Selo da Serpente Sépia

Nível: arcana 3 (abjuração); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto contendo texto; **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** Reflexos anula.

Você inscreve um pequeno selo em um texto. Uma criatura que leia o texto sem pronunciar uma palavra determinada por você ativa o selo, que brilha e se transforma em uma serpente. A serpente tenta morder a vítima (que pode fazer um teste de Reflexos para evitar a mordida) e então desaparece. Se a vítima não conseguir evitar a mordida, será envolvida por um campo de força brilhante, cor de âmbar, e entra em um estado de animação suspensa por uma semana, ou até ser libertada por você.

Um personagem com a habilidade de encontrar armadilhas pode encontrar o *selo da serpente sépia* com um teste de Percepção e desarmá-lo com um teste de Ladinagem (ambos CD 28).

Componente material: pó de âmbar (no valor de 200 TO) com o qual o conjurador inscreve o selo, que então se torna praticamente invisível.

Sementes de Fogo

Nível: divina 6 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 6 bolotas (fruto do carvalho); **Duração:** 1 hora ou até ser descarregado; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Você transforma até seis bolotas em bombas explosivas. As bolotas causam um total de 12d6 pontos de dano, divido entre todas. Por exemplo, você pode criar uma bolota que cause 12d6, duas que causem 6d6 e assim por diante.

As bolotas podem ser usadas como armas de arremesso (ataque de toque à distância com alcance de 30m) ou enterradas no chão, para explodirem quando você diz uma palavra pré-determinada.

A explosão de cada bolota atinge 3m de raio. Criaturas na área têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. Uma criatura atingida diretamente por uma bolota arremessada não tem direito ao teste de resistência.

Componente material: até seis bolotas.

Servo Invisível

Nível: arcana 1 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** servo invisível; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia conjura uma pequena criatura invisível, capaz de realizar tarefas simples para você. Tarefas rotineiras incluem apanhar lenha, colher frutos, varrer o chão, alimentar um cavalo e assim por diante.

O servo não é uma criatura viva verdadeira; não pode lutar, nem resistir a qualquer dano ou efeito que exija um teste de resistência — ele falhará automaticamente no teste e será destruído.

Sexto Sentido

Nível: arcana 9 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora.

Você recebe um poderoso sexto sentido que avisa-o de qualquer perigo ou ameaça. Graças a ele, você nunca é surpreendido, nunca fica desprevenido e recebe um bônus de +8 na CA e testes de Reflexos.

Silêncio

Nível: divina 2 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** emanação com 6m de raio centrado numa criatura, objeto ou ponto no espaço; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Nenhum som é produzido na área afetada. Se a magia for lançada sobre uma criatura ou objeto, seu efeito acompanha o alvo; se lançada num ponto no espaço, seu efeito é estacionário.

Como lançar magias envolve pronunciar palavras mágicas, nenhuma magia pode ser lançada em uma área de *silêncio*.

Símbolo do Atordoamento

Nível: arcana 7, divina 7 (encantamento).

Como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área ficam atordoadas por 1d6 rodadas. A dificuldade dos testes de Percepção e Ladinagem para encontrar e desarmar um *símbolo do atordoamento* é CD 32.

Componente material: pó de pedras preciosas (no valor de 5.000 TO).

Símbolo da Dor

Nível: arcana 5, divina 5 (necromancia); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Efeito:** runa mágica; **Duração:** permanente até ser descarregada, então 1 hora; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você inscreve uma runa mágica em uma superfície qualquer. Quando a runa é ativada, todas as criaturas a até 18m sofrem dores terríveis, que impõem uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência por uma hora.

Depois de ativado, o *símbolo* brilha e permanece ativo por uma hora. Qualquer criatura que entre na área sofre seu efeito, se falhar em um teste de Fortitude. em caso de sucesso, não precisa fazer novos testes para o mesmo *símbolo*, mesmo que saia e entre na área novamente.

Um *símbolo* pode ser ativado pelas seguintes ações: olhar para a runa, ler a runa, tocar a runa ou passar sobre runa (ou pela passagem que sustenta a runa). Você pode escolher qual ação vai ativar o *símbolo*, e pode escolher mais de uma.

Para ser eficaz, o *símbolo* deve ser vi-

sível e estar em local plano e proeminente, pois um *símbolo* nunca é ativado por uma criatura que não possa vê-lo. Note que, embora a runa seja visível, a maioria das criaturas não saberá o que ela é. Um *símbolo* pode ser identificado com um teste de Identificar Magias (CD 20), mas isso ativa o *símbolo*, caso eke seja ativado por leitura.

Você pode criar condições especiais para ativar o *símbolo*, como quando uma criatura de determinada raça ou tendência passar por ele. Você também pode criar uma senha para impedir a ativação do *símbolo*; qualquer pessoa que souber a senha poderá passar por ele sem ativá-lo.

Um *símbolo* pode ser dissipado com *dissipar magia*. Se um conjurador tenta dissipar um *símbolo* e falha, ele é ativado. Um *símbolo* não é afetado por *apagar*. Se a superfície onde o *símbolo* está for destruída, o *símbolo* também será destruído, mas antes será ativado por uma rodada.

Um personagem com a habilidade de encontrar armadilhas pode encontrar o *símbolo* com um teste de Percepção e desarmá-lo com um teste de Ladinagem (ambos CD 30).

Componente material: pó de pedras preciosas (no valor de 1.000 TO).

Símbolo da Fraqueza

Nível: arcana 7, divina 7 (necromancia).

Como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área sofrem uma fraqueza semi-paralisante que causa 3d6 pontos de dano temporário de Força.

A dificuldade dos testes de Percepção e Ladinagem para encontrar e desarmar um *símbolo da fraqueza* é CD 32.

Componente material: pó de pedras preciosas (no valor de 5.000 TO).

Símbolo da Insanidade

Nível: arcana 8, divina 8 (encantamento); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área ficam permanentemente insanas (como a magia *insanidade*).

A dificuldade dos testes de Percepção e Ladinagem para encontrar e desarmar um *símbolo da insanidade* é CD 33.

Componente material: pó de pedras preciosas (no valor de 5.000 TO).

Símbolo da Morte

Nível: arcana 8, divina 8 (necromancia).

Como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área morrem. Criaturas com mais de 100 PV não são afetadas.

A dificuldade dos testes de Percepção e Ladinagem para encontrar e desarmar um *símbolo da morte* é CD 33.

Componente material: pó de pedras preciosas (no valor de 5.000 TO).

Símbolo do Medo

Nível: arcana 6, divina 6 (medo, necromancia); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área ficam apavoradas por um minuto.

A dificuldade dos testes de Percepção e Ladinagem para encontrar e desarmar um *símbolo do medo* é CD 31.

Componente material: pó de pedras preciosas (no valor de 1.000 TO).

Símbolo da Persuasão

Nível: arcana 6, divina 6 (encantamento); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área ficam enfeitiçadas por você (como na magia *enfeitiçar monstro*) por um dia.

A dificuldade dos testes de Percepção e Ladinagem para encontrar e desarmar um *símbolo do medo* é CD 31.

Componente material: pó de pedras preciosas (no valor de 5.000 TO).

Símbolo de Proteção

Nível: divina 3 (abjuração); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto ou passagem de até 6m de largura; **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia protege um objeto que possa ser aberto, ou uma passagem de até 6m de largura. Ela é ativada quando uma criatura abre o objeto ou passa pela passagem.

Quando você lança esta magia, deve escolher entre duas versões. A primeira gera uma explosão que causa 3d8 pontos de dano de fogo a até 3m quando o *símbolo* é ativado. A segunda exige que você lance uma magia de até 3º nível como parte da execução do *símbolo*. Quando ele é ativado, lança essa magia sobre a criatura que o ativou (se for uma magia de área, a área é centrada na criatura).

Você pode determinar que o *símbolo* se ative apenas em condições específicas — por exemplo, o *símbolo* pode ser ativado apenas por goblins, ou apenas por criaturas Malignas. Você também pode criar uma palavra mágica que impeça o *símbolo* de se ativar.

Um personagem com a habilidade de encontrar armadilhas pode encontrar o *símbolo de proteção* com um teste de Percepção e desarmá-lo com um teste de Ladinagem (ambos CD 28).

Componente material: pó de diamante (no valor de 200 TO) com o qual o conjurador desenha o símbolo, que brilha por alguns instantes e depois se torna praticamente invisível.

Símbolo de Proteção Maior

Nível: divina 6 (abjuração).

Como *símbolo de proteção*, mas causa 10d8 pontos de dano, ou guarda uma magia de até 6º nível, conforme a versão escolhida.

A dificuldade dos testes de Percepção e Ladinagem para encontrar e desarmar um *símbolo de proteção maior* é CD 31.

Componente material: pó de diamante (no valor de 400 TO) com o qual o conjurador desenha o símbolo, que brilha por alguns instantes e depois se torna praticamente invisível.

Símbolo do Sono

Nível: arcana 5, divina 5 (encantamento).

Como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área de 10º nível ou menos caem em um sono profundo por uma hora. Nada é capaz de acordar as vítimas antes.

A dificuldade dos testes de Percepção e Ladinagem para encontrar e desarmar um *símbolo do sono* é CD 30.

Componente material: pó de pedras preciosas (no valor de 1.000 TO).

Similaridade

Nível: arcana 5 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** 1 dia (D); **Teste de Resistência:** nenhum ou Vontade anula (veja texto).

Como *disfarce ilusório*, mas você pode afetar a aparência de outras criaturas. Alvos involuntários podem tentar anular a magia com um teste de Vontade. Um alvo reverte para sua aparência real quando morre.

Simpatia

Nível: arcana 8, divina 9 (encantamento); **Tempo de Execução:** 1 hora; **Alcance:** 9m; Alvo ou **Área:** 1 objeto ou 1 cubo com 30m de lado; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

O alvo ou área da magia emitem vibrações que atraem um tipo de criatura à sua escolha. Você pode escolher uma raça, como elfos, goblins ou dragões; ou uma tendência, como Leal e Bondoso ou Caótico e Neutro.

Criaturas da raça ou tendência escolhidas sentem-se compelidas a se aproximar do alvo ou área. Uma criatura bem-sucedida em um teste de Vontade pode largar o objeto ou sair da área, mas deve fazer outro teste 1d6x10 minutos depois. Se falhar, volta para pegar o objeto ou entrar na área.

Antipatia anula *simpatia*.

Simulacro

Nível: arcana 7 (ilusão); **Tempo de Execução:** 12 horas; **Alcance:** 9m; **Efeito:** 1 duplicata; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria uma cópia ilusória semi-real, feita de gelo e/ou neve, de uma criatura de até 30º nível. A duplicata se parece exatamente com a criatura original, mas tem metade do nível; seus PV, bônus de ataque, CA, testes de resistência, bônus em perícias e quaisquer outras estatísticas baseadas no nível são proporcionalmente menores.

Qualquer um que conheça a criatura original pode fazer um teste de Percepção (oposto a um teste de Enganação que você faz quando cria o *simulacro*) ou Intuição (CD 20) para perceber que é uma cópia.

Você controla o *simulacro*, embora não tenha nenhum tipo de ligação telepática com ele. Um *simulacro* não possui a habilidade de ficar mais poderoso, e não recupera PV descansando. Curar o *simulacro* exige um dia de trabalho em um laboratório arcano e ingredientes no valor de 100 TO por ponto de dano a ser curado.

Componente material: um boneco de gelo e/ou neve no formato da criatura a ser copiada; um pedaço do corpo dela (cabelo, unha...), que é colocado dentro do boneco, e pó de rubi no valor de 100 TO por nível do *simulacro* (não da criatura).

Custo de XP: 100 XP por nível do *simulacro* (não da criatura; mínimo 1.000 XP).

Soco de Arsenal

Nível: arcana 3, divina 3 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Ninguém sabe se Mestre Arsenal, o antigo sumo-sacerdote de Keenn, foi realmente o criador desta magia — mas ele foi o primeiro a utilizá-la.

O conjurador fecha o punho e gesticula como se estivesse golpeando um alvo. A vítima sofre dano de esmagamento igual a 4d6 + modificador de Força do conjurador. Além do dano, a vítima é empurrada 3m para trás, tamanha a força do golpe. Um teste de Fortitude bem-sucedido não reduz o dano, mas impede que a vítima seja empurrada.

Som Fantasma

Nível: arcana 0 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** sons ilusórios; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

A magia cria um som que aumenta, diminui, se aproxima, afasta ou fica imóvel em um local fixo. Você escolhe o tipo de som (conversa, gritos, música, passos, galopes, rugidos ou qualquer outra coisa) quando faz a magia, e não pode mudá-lo depois.

O volume máximo equivale ao som que cinco pessoas podem produzir.

Sombras

Nível: arcana 9 (ilusão).

Como *conjuração de sombras*, mas você pode copiar qualquer magia arcana de 8º nível ou menor. Além disso, criaturas que percebam ser uma ilusão sofrem 75% do dano ou efeito da magia (em vez de apenas 25%).

Sonho

Nível: arcana 5 (ilusão); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você entra nos sonhos de uma criatura qualquer. Uma vez lá, pode conversar com o alvo até que ele acorde. Se a criatura não estiver dormindo quando você lançar a magia, você pode permanecer em transe até que ela adormeça. Durante o transe você fica indefeso e sem consciência dos arredores. Você pode sair do transe quando quiser, mas a magia termina.

Sono

Nível: arcana 1 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** explosão com 3m de raio; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Sono lança uma ou mais criaturas (totalizando 2d4 níveis) em um sono mágico. Criaturas com menos níveis são afetadas primeiro; entre criaturas com nível igual, as mais próximas do ponto de origem são afetadas primeiro.

Uma criatura adormecida fica indefesa. Qualquer ferimento vai acordá-la, mas barulho normal não. Balançar uma criatura para acordá-la gasta uma ação padrão.

Sono Profundo

Nível: arcana 3 (encantamento).

Como *sono*, mas afeta criaturas totalizando 4d4 níveis.

Sugestão

Nível: arcana 3 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia ou até ser completada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você sugere um curso de ação para uma criatura... e ela obedece! A sugestão deve ser feita de modo que pareça aceitável. Pedir a um hobgoblin que pule em um precipício, por exemplo, anula a magia. Mas sugerir a um guarda que descanse um pouco (de modo que você e seus aliados passem por ele) é plenamente razoável.

A magia dura um dia, ou até a criatura executar a ação sugerida, o que acontecer

primeiro. Você também pode determinar uma condição específica para a *sugestão*: por exemplo, que um rico mercador doe suas moedas para o primeiro mendigo que encontrar. Se a condição não ocorrer em um dia, a *sugestão* é perdida.

Sugestão em Massa

Nível: arcana 6 (encantamento); **Alcance:** 30m; **Alvos:** até 5 criaturas.

Como *sugestão*, mas você pode afetar até cinco criaturas. A *sugestão* deve ser a mesma para todos os alvos.

Suportar Elementos

Nível: arcana 1, divina 1 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

A criatura protegida por esta magia não é afetada por temperaturas extremas (veja o Capítulo 10: O Mestre, para os efeitos de temperaturas extremas).

Teia

Nível: arcana 2 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** teias em uma dispersão com 6m de raio; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** Reflexos anula.

Teia cria várias camadas de fibras entrelaçadas e pegajosas. Qualquer criatura na área deve fazer um teste de Reflexos; se falhar, ficará enredada e não poderá se mover. A vítima pode se libertar com uma ação completa e um teste de Força (CD 20) ou Acrobacia (CD 25).

Um quadrado ocupado por teia é considerado terreno difícil, e qualquer criatura que termine seu turno ali deve fazer um teste de Reflexos ou ficará enredada.

A *teia* é inflamável. Qualquer fogo vai queimar um quadrado por rodada, causando 2d6 pontos de dano em qualquer criatura enredada (além do dano causado pelo fogo em si).

Telecinesia

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; Alvo ou **Alvos:** veja texto; **Duração:** concentração, até 1 minuto, ou instantânea (veja texto); **Teste de Resistência:** Vontade anula ou nenhum (veja texto).

Você move objetos ou criaturas se concentrando. Dependendo da versão escolhida, a magia pode gerar uma força contínua ou um empurrão.

Força contínua: você move uma criatura ou objeto com até 200kg, a até 6m por rodada. Uma criatura pode anular o efeito sobre ela, ou sobre um objeto que possua, através de um teste de Vontade.

Esta versão dura enquanto você se concentra, mas no máximo um minuto. O peso pode ser movido em qualquer direção dentro do alcance. Ele cai no chão se sair do alcance ou a magia terminar.

Empurrão Violento: nesta versão a energia mágica é expelida de uma única vez, e você pode arremessar um ou mais objetos (ou criaturas) no alcance. Os objetos devem estar a menos de 3m uns dos outros, e podem ser lançados contra alvos a até 30m. Você pode arremessar até 10 objetos ou criaturas, ou um peso total de 200kg, o que for menor.

Você precisa ter sucesso em jogadas de ataque (uma para cada criatura ou objeto arremessado) para atingir alvos, usando metade de seu nível + modificador de Inteligência. Armas arremessadas causam dano normal (sem bônus de Força). Outros objetos causam desde 1 ponto de dano por 10kg (objetos macios, sem pontas ou sem fio) até 1d6 pontos de dano por 10kg (objetos duros, pontudos ou afiados).

Criaturas dentro da capacidade de peso da magia podem ser arremessadas, mas realizam um teste de Vontade para evitar o efeito (em si mesmas, ou objetos que estejam segurando). Uma criatura arremessada contra uma superfície sólida sofre 1d6 pontos de dano.

Teletransportar Objeto

Nível: arcana 7 (invocação); **Alvo:** 1 objeto de até 250kg.

Como *teletransporte*, mas transporta um objeto e não você. Se quiser, pode enviar o objeto para o Plano Etéreo. Nesse caso, o lugar onde o objeto estava emana uma aura tênue de magia. Um *dissipar magia* bem-sucedido no local traz o item de volta.

Teletransporte

Nível: arcana 5 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia transporta os alvos para um lugar à sua escolha a até 1.000km. Você precisa fazer um teste de Identificar Magia, com dificuldade que depende de seu conhecimento sobre o local de destino:

- CD 20. Um lugar familiar, que você visita com frequência.
- CD 30. Um lugar conhecido, que você já visitou pelo menos uma vez.
- CD 40. Um lugar desconhecido, que você nunca visitou, e só conhece a partir da descrição de outra pessoa que esteve lá.

Você não pode se teletransportar para um lugar que nunca visitou, ou sem a descrição de alguém. Ou seja, não pode se transportar para a "sala de tesouro do rei" se nunca esteve nela, e nem falou com alguém que esteve.

Se o teste é bem-sucedido, os alvos chegam ao lugar desejado. Se falhar, os alvos surgem 1d10 x 10km afastados em qualquer direção (se o destino é uma cidade costeira, você pode surgir em alto-mar). Se falhar por 5 ou mais você chega em um lugar parecido, mas errado. E se você rolar 1 natural no teste a magia falha, e você fica atordoado por 1d4 rodadas.

Teletransporte por Árvores

Nível: divina 6 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você e até cinco criaturas tocadas entram em uma planta (de tamanho Médio ou maior) e saem em outra planta da mesma espécie, independente da distância separando as duas. Ambas as plantas precisam estar vivas. Se você especificar uma planta de saída e ela estiver morta, a magia falha.

Em vez de especificar uma planta de saída, você pode simplesmente especificar uma direção e distância aproximadas (como "um carvalho 100km ao norte daqui"). Nesse caso, a magia vai transportá-lo para a planta mais próxima do destino.

Teletransporte Maior

Nível: arcana 7 (invocação).

Como *teletransporte*, mas não há limite de alcance. Viagens para outros planos não são permitidas.

Tempestade de Fogo

Nível: divina 8 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Área:** cubo com 30m de lado; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

A área da magia é atingida por jatos de chamas, que causam 16d6 pontos de dano em todas as criaturas e objetos.

Tempestade Glacial

Nível: arcana 4, divina 4 (frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Área:** cilindro com 6m de raio e 12m de altura; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia faz chover grandes pedras de granizo, causando 3d6 pontos de dano de esmagamento e mais 2d6 pontos de dano de frio em todas as criaturas na área.

A área afetada é considerada terreno difícil, e testes de Percepção ali sofrem penalidade de –4. No início do seu próximo turno, o granizo desaparece, sem deixar resquícios (exceto o dano causado).

Tempestade da Vingança

Nível: divina 9 (ácido, ar, eletricidade, frio); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 90m; **Efeito:** nuvem de tempestade com 30m de lado; **Duração:** concentração, até 1 minuto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você cria uma nuvem negra de tempestade, com relâmpagos e trovões. Criaturas sob a nuvem devem fazer um teste de Fortitude ou ficam surdas por 10 minutos.

Se você parar de se concentrar, a magia termina em uma rodada. Enquanto você se concentra, a magia continua e gera os seguintes efeitos, sempre no início do seu turno:

2ª rodada: chuva ácida causa 1d6 pontos de dano de ácido (sem direito a teste de resistência).

3ª rodada: até seis relâmpagos caem em alvos à sua escolha; um mesmo alvo não pode ser atingido por mais de um relâmpago Cada relâmpago causa 10d6 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade).

4ª rodada: granizo causa 5d6 pontos de dano de esmagamento (sem direito a teste de resistência).

5ª a 10ª rodadas: chuva e ventos reduzem a visibilidade (como a magia *névoa*), transformam toda a área em terreno difícil (reduzindo o deslocamento à metade) e tornam ataques à distância impossíveis. Além disso, conjuradores precisam ser bem-sucedidos em testes de Vontade para lançar magias (CD igual ao teste de resistência da *tempestade da vingança* + nível da magia sendo lançada).

Tendência em Arma

Nível: divina 2 (veja texto); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você confere uma tendência (Leal, Caótica, Bondosa ou Maligna) a uma arma. Certas criaturas têm redução de dano que pode ser ultrapassada por armas com tendência.

Tentáculos Negros

Nível: arcana 4 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** dispersão com 6m de raio; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Tentáculos negros e pegajosos surgem do chão. No início de seus turnos, cada criatura na área deve fazer um teste de agarrar contra os tentáculos (que recebem bônus de +15). Se a vítima falha, é agarrada. Se já foi agarrada, é esmagada, sofrendo 1d6+4 pontos de dano.

Uma criatura não agarrada pode se mover pela área, mas ela conta como terreno difícil. Os tentáculos são imunes a qualquer forma de dano.

Terremoto

Nível: divina 8 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Área:** dispersão com 27m de raio; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** veja texto.

Esta magia cria um tremor de terra que rasga o solo. O *terremoto* dura uma rodada, durante a qual criaturas sobre o solo não podem se mover, atacar ou lançar magias.

O efeito exato depende do terreno.

Caverna ou subterrâneo: a magia derruba o teto, causando 8d6 pontos de dano de esmagamento e prendendo todas as criaturas na área. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita ficar preso.

Construção: todas as estruturas na área sofrem 100 pontos de dano, o suficiente para derrubar qualquer construção de madeira ou alvenaria simples, mas não alvenaria reforçada. Criaturas em uma construção que desmorone sofrem o mesmo efeito de criaturas em uma caverna (veja acima).

Espaço aberto: fendas se abrem no chão; cada criatura tem 25% de chance de cair em uma delas. A vítima tem tem direito a um teste de Reflexos (CD 20) para se agarrar na borda e escapar. No final da rodada as fendas se fecham, matando todos que estejam dentro delas.

Penhascos: o penhasco racha, criando um desmoronamento que percorre uma distância horizontal igual à distância vertical da queda. Por exemplo, um penhasco com 30m de altura desmorona em uma área de 30m de comprimento além da base. Qualquer criatura no caminho sofre 8d6 pontos de dano de esmagamento e fica presa. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita ficar presa.

Rio, lago ou pântano: fissuras se abrem sob a água, drenando-a e formando um lamaçal. Criaturas na área precisam fazer um teste de Reflexos (CD 15) para não afundarem na lama e ficarem presas. No final da rodada as fissuras se fecham, possivelmente afogando as criaturas que ficaram presas. Escapar exige uma ação completa e um teste de Atletismo (CD 20).

Criaturas presas (efeito possível de "caverna", "construção" e "penhasco") sofrem 1d6 pontos de dano por minuto até serem libertadas, o que exige uma ação completa e um teste de Força (CD 25).

Terreno Ilusório

Nível: arcana 4 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Efeito:** ilusão visual que se estende por um cubo com 90m de lado; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você faz um terreno natural parecer, ter sons e cheirar como outro tipo de terreno natural. Assim, uma planície pode parecer um pântano, uma montanha, um abismo ou outro terreno à sua escolha. Estruturas e criaturas na área não mudam de aparência.

Esta magia pode ser usada para criar armadilhas: areia movediça pode parecer terra firme, um precipício pode parecer uma leve ladeira, e uma fenda pode parecer uma estrada larga e plana. Uma criatura que se aproxime tem direito a um teste de Vontade para perceber a ilusão.

Toque do Carniçal

Nível: arcana 2 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Faça um ataque de toque desarmado. Se acertar, o alvo fica paralisado, e exala cheiro de carniça a até 3m, deixando todas as criaturas na área (exceto você) enjoadas. O enjoo passa quando a vítima deixa a área.

Se a vítima é bem-sucedida no teste de Fortitude, não fica paralisada, mas continua exalando fedor pela duração da magia.

Toque Chocante

Nível: arcana 1 (eletricidade); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Raios elétricos envolvem sua mão. Faça um ataque de toque desarmado. Se acertar, o alvo sofre 2d8 pontos de dano. Se o alvo usa armadura de metal (ou carrega muito metal, de acordo com o mestre), você recebe +3 na jogada de ataque.

Toque Enferrujante

Nível: divina 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura ou objeto metálico; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Seu toque enferruja um objeto metálico mundano de tamanho Enorme ou menor, destruindo-o instantaneamente.

Contra uma criatura feita de metal, esta magia causa 8d6 pontos de dano.

Toque da Fadiga

Nível: arcana 0 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Sua mão emana energia negativa. Faça um ataque de toque desarmado. Se acertar, o alvo fica fatigado.

Toque da Idiotice

Nível: arcana 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Faça um ataque de toque desarmado. Se acertar, o alvo sofre uma penalidade de 1d6 na Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Toque de Loucura

Nível: divina 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Com um ataque de toque bem-sucedido, você pode enevoar a mente de uma criatura viva por alguns momentos. Caso a criatura-alvo falhe em seu teste de Vontade, ficará atordoada.

Toque Macabro

Nível: arcana 1 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Sua mão brilha com energia azulada capaz de drenar a força vital de seres vivos. Pela duração da magia você pode fazer ataques de toque desarmados que causam 1d6 pontos de dano, e impõem uma penalidade de –1 nas jogadas de ataque e dano da criatura atingida.

Toque Vampírico

Nível: arcana 3 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** instantânea e 1 hora (veja texto); **Teste de Resistência:** nenhum.

Faça um ataque de toque desarmado. Se acertar, causa 6d6 pontos de dano e ganha uma quantidade de PV temporários igual ao dano causado. Esses PV temporários desaparecem em uma hora.

Torcer Madeira

Nível: divina 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 pedaço de madeira Grande ou menor; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você entorta madeira comum. Uma porta torcida se abre ou emperra (exigindo um teste de Força, CD 25, para ser aberta) à sua escolha. Armas torcidas impõem uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque. Um barco torcido afunda.

É possível lançar a magia várias vezes para afetar um objeto maior. Duas vezes afetam um objeto Enorme, três um objeto Descomunal e quatro um objeto Colossal.

Tornar Inteiro

Nível: divina 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 objeto Grande; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia repara completamente um objeto estragado ou quebrado. No entanto, não afeta itens queimados ou desintegrados.

Tornar inteiro não afeta itens mágicos.

Tranca Arcana

Nível: arcana 2 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 porta ou objeto similar; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia tranca uma porta ou outro item que possa ser aberto ou fechado, aumentando em CD+10 a dificuldade de testes de Força ou Ladinagem para abri-lo.

Você pode abrir livremente sua própria tranca sem problemas. A magia *arrombar* não anula a *tranca arcana*, mas a neutraliza por 10 minutos.

Tranca Dimensional

Nível: arcana 8, divina 8 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** 1 semana; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma barreira esmeralda brilhante que impede as viagens planares para a área e a partir dela. Isso inclui todas as magias de invocação (como *porta dimensional*, *teletransporte* e *viagem planar*), além de viagens astrais, etéreas ou pelo Plano das Sombras.

Transe Animal

Nível: divina 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** animais que somem 2d6 níveis; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia fascina um ou mais animais (totalizando 2d6 níveis). Animais com menos níveis são afetados primeiro; entre animais com nível igual, os mais próximos do conjurador são afetados primeiro.

Transferência de Poder Divino

Nível: divina 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você transfere um pouco de seu poder divino a outra criatura. Escolha uma magia de 2º nível; o alvo de *transferência de poder divino* pode lançar essa magia uma vez, sem gastar pontos de magia.

Até que o alvo de *transferência de poder divino* lance a magia que ganhou, seu total de PM é reduzido em –4.

Transformação de Guerra

Nível: arcana 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Você se torna uma máquina de combate — mais forte, rápido e resistente. Você recebe +6 na CA e jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo. Além disso, recebe 30 PV temporários.

Durante a *transformação de guerra* você perde sua habilidade de lançar magias.

Truque da Corda

Nível: arcana 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 corda; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Uma das pontas da corda tocada flutua até que toda a corda fique perpendicular em relação ao solo, como se estivesse presa no ar. Na verdade, a ponta da corda está presa em um pequeno plano de existência criado pela magia. Qualquer criatura pode subir a corda e entrar neste plano, que comporta até 10 criaturas de qualquer tamanho e 10 toneladas de objetos. Apenas uma criatura pode escalar a corda por vez.

As criaturas dentro do plano podem puxar a corda, fazendo-a desaparecer. Nenhum efeito a partir do mundo real afeta esse plano (e vice-versa), mas aqueles que estiverem dentro podem observar o mundo real como se uma janela de 1m estivesse centrada na corda.

Qualquer coisa que esteja no plano cai para o mundo real quando a duração da magia acaba.

Vazio

Nível: arcana 8 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Uma vítima desta magia perde a memória de quem é, assim como todas as perícias, talentos e habilidades de classe, tornando-se na prática uma pessoa comum. Na verdade, nenhuma dessas habilidades é realmente perdida — a vítima simplesmente não se lembra mais que as possui. Valores de habilidades e pontos de vida permanecem os mesmos (o personagem os utiliza inconscientemente).

Caso a magia seja dissipada, o personagem vai se lembrar de suas habilidades aos poucos, no período de 1d4+2 dias (o mestre determina quais habilidades são lembradas, e em que ordem).

Eventualmente, o personagem afetado por *vazio* pode ter "lampejos" de memória, que permitam usar uma de suas habilidades — especialmente em situações extremas, como usar remover condição para salvar uma pessoa querida doente, ou usar todas suas graduações de Furtividade quando perseguido por um grupo de bugbears. O personagem não saberá explicar de onde veio essa habilidade.

Um *desejo* ou *milagre* recupera imediatamente todas as memórias perdidas.

Velocidade

Nível: arcana 3 (tempo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** uma criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo se move e ataca rapidamente, recebendo +2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos. Seu deslocamento aumenta em 9m e, se ele gastar uma ação completa, pode fazer um ataque adicional.

Velocidade dissipa *lentidão*.

Vento Sussurrante

Nível: arcana 2 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 10km; **Efeito:** mensagem de até 25 palavras; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você envia uma mensagem de até 25 palavras. O *vento sussurrante* viaja até o local escolhido, desde que consiga encontrar um caminho (ele não pode atravessar paredes, por exemplo), e profere sua mensagem, mesmo que ninguém esteja ali para receber.

Você decide a velocidade do vento, de 1km por hora até 1km por minuto.

Ventriloquismo

Nível: arcana 1 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** som inteligível; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você pode fazer sua voz (ou qualquer outro som emitido vocalmente) parecer vir de outro lugar, como outra criatura, uma estátua, o outro lado de uma porta, o final de um corredor...

Uma criatura que escute o som tem direito a um teste de Vontade para perceber que se trata de ilusão.

Ver o Invisível

Nível: arcana 2 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você enxerga criaturas e objetos invisíveis como se fossem visíveis. As criaturas aparecem para você como formas translúcidas (assim você sabe que elas estão, na verdade, invisíveis).

Ver o invisível não revela criaturas que estejam simplesmente escondidas.

Véu

Nível: arcana 6 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Alvos:** até 5 criaturas; **Duração:** 1 dia (D); **Teste de Resistência:** nenhum ou Vontade anula (veja texto).

A aparência dos alvos muda para qualquer outra, com no máximo duas categorias de tamanho de diferença. Os alvos

adquirem a aparência, cheiro e consistência da nova forma, mas voltam à forma normal se morrerem. Você precisa ser bem-sucedido em um teste de Enganação (com bônus de +10) se quiser imitar a aparência de um indivíduo específico.

Alvos involuntários podem anular a magia com um teste de Vontade. Qualquer um que interaja com os alvos também pode fazer um teste de Vontade para perceber que se trata de uma ilusão.

Viagem Planar

Nível: arcana 5, divina 5 (invocação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia transporta até cinco criaturas para outro plano de existência. Dentro do outro plano, as criaturas chegam de 10 a 1.000km do destino pretendido (role 1d100 e multiplique por 10km).

Componente material: um bastão de metal em forma de forquilha (no valor de 1.000 TO). O tipo de metal determina para qual plano de existência as criaturas serão enviadas. Os metais que levam a dimensões específicas podem ser difíceis de encontrar, de acordo com o mestre.

Vidência

Nível: arcana 4, divina 5 (adivinhação); **Tempo de Execução:** 1 hora; **Alcance:** veja texto; **Efeito:** sensor mágico; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Através de uma superfície (bacia de água benta para clérigos, lago para druidas, espelho para feiticeiros e bola de cristal para magos) você pode ver e ouvir uma criatura escolhida e seus arredores (cerca de 3m em qualquer direção), mesmo que ela se mova. O alvo pode estar a qualquer distância, mas se ele é bem-sucedido em um teste de Vontade, a magia falha.

A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela.

- Não conhece o alvo: +10.
- Ouviu falar do alvo: +5.
- Já encontrou o alvo pessoalmente: +0.
- Conhece bem o alvo: –5.
- Tem uma descrição ou pintura do alvo: –2.
- Tem um pertence pessoal ou peça de roupa do alvo: –5.
- Tem uma parte do corpo do alvo (unhas, cabelos...): –10.
- O alvo está em outro plano ou dimensão: +5.

As seguintes magias podem ser usadas através do sensor mágico: *detectar magia*, *detectar o mal/bem/caos/ordem* e *mensagem*.

Vidência Maior

Nível: arcana 7, divina 7 (adivinhação); **Duração:** 1 dia.

Como *vidência*, mas dura um dia e as seguintes magias também podem ser usadas através do sensor mágico: *idiomas*, *ler magias* e *visão no escuro*.

Vigor do Urso

Nível: arcana 2, divina 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia torna o alvo mais resistente, fornecendo Constituição +4.

Vigor do Urso em Massa

Nível: arcana 6, divina 6 (transmutação); **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas.

Como *vigor do urso*, mas afeta até cinco criaturas.

Virtude

Nível: divina 0 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo ganha 1 PV temporário. PV temporários não são cumulativos.

Visão

Nível: arcana 7 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão.

Como *lendas e histórias*, mas funciona mais rapidamente, embora deixe o conjurador cansado.

Você faz uma pergunta sobre uma pessoa, objeto ou lugar, lança esta magia e faz um teste de Identificar Magia. A dificuldade é CD 20 se você estiver tocando o alvo; CD 25 se não está tocando o alvo, mas já possui informações sobre ele; e CD 30 se não está tocando o alvo e ainda não possui informações sobre ele.

Se você for bem-sucedido, recebe informações sobre o alvo, como em *lendas e histórias*. Você fica exausto por 10 minutos após lançar esta magia.

Custo de XP: 100 XP.

Visão Arcana

Nível: arcana 3 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos.

Seus olhos brilham com uma luz azul, e passam a enxergar auras mágicas. Este efeito é similar a *detectar magia*, mas você enxerga auras mágicas a até 36m, e recebe todas as informações sobre elas instantaneamente.

Você pode gastar uma ação de movimento para descobrir se uma criatura a até 36m é capaz de lançar magias, e qual a aura gerada pela magia mais poderosa que ela pode lançar.

Visão Arcana Maior

Nível: arcana 7 (adivinhação).

Como *visão arcana*, mas você sabe instantaneamente se uma criatura a até 36m pode lançar magias, e qual a aura da magia mais poderosa que ela pode lançar.

Visão no Escuro

Nível: arcana 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo adquire a habilidade de enxergar normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco. Ele ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

Visão Falsa

Nível: arcana 5 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Área:** emanação com 12m de raio; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Uma magia de adivinhação lançada para ver qualquer coisa dentro da área en-

xerga a *visão falsa*. Você define como é a *visão falsa* seguindo os mesmos parâmetros de uma *imagem maior*.

Componente material: pó de jade (no valor de 250 TO).

Visão da Morte

Nível: divina 1 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você percebe automaticamente se uma criatura que esteja vendo *morta*, *moribunda* (com 0 ou menos PV), *fraca* (com menos de 25% de seus PV), *razoável* (entre 25 a 90% de seus PV) ou *saudável* (com mais de 90% de seus PV). Você também percebe se é um ser vivo, morto-vivo ou construto.

Visão da Verdade

Nível: arcana 6, divina 5 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia faz o alvo ver a forma real das coisas. Ele enxerga através de escuridão (normal e mágica), ilusões (tanto invisibilidade quanto formas ilusórias) e transmutações (vê a forma real de criaturas ou objetos transformados).

Esta magia não atravessa objetos sólidos, nem cancela camuflagem causada por efeitos mundanos. Assim, ela não revela coisas como disfarces comuns.

Vitalidade Ilusória

Nível: arcana 2 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você recebe 1d10+5 pontos de vida temporários. PV temporários são os primeiros a serem perdidos, e desaparecem quando a duração da magia termina.

Voo

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo desta magia pode voar com deslocamento de 18m. Voar através desta magia é simples como andar — por isso o alvo pode atacar e lançar magias normalmente enquanto voa. Quando a magia termina o alvo desce lentamente até o chão, como se estivesse sob efeito de *queda suave*.

Voo Prolongado

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia.

Como *voo*, mas afeta apenas você, tem duração maior e fornece um deslocamento de 12m.

Zona de Silêncio

Nível: arcana 4 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora.

Você manipula as ondas sonoras a até 1,5m. Dentro dessa área, você e seus aliados podem conversar normalmente sem que ninguém de fora consiga escutar suas vozes. Vocês escutam as vozes de fora normalmente. Magias sônicas também não conseguem afetar ninguém dentro da *zona de silêncio*.

Zona da Verdade

Nível: divina 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Criaturas na área desta magia não podem mentir deliberadamente. As criaturas estão cientes do encantamento, então podem tentar evitar perguntas que normalmente responderiam com uma mentira (sendo evasivas, por exemplo).

Capítulo 9
Combate

Eram as minhas memórias, trazidas à tona por Lady Esplenda. Meu passado, qualquer que fosse, estava ligado a um criminoso, um tirano, que agora queria me matar. Mesmo a feiticeira não conseguiu extrair mais que isso de minha mente. Só restava enfrentar Gideon.

— Tudo isso parece ótimo, mas não sabemos onde ele está — disse Flappo.

— Petrynia — falei, sem pensar.

O halfling arregalou os olhos. Concentrei-me naquela lembrança súbita, mas o esforço fez a memória fugiu como um cervo assustado.

— Petrynia, então — resolveu Flappo. — Não resta alternativa.

Na Academia Arcana, não houve dificuldade em achar quem nos transportasse por magia — alunos disputaram a chance, em busca de experiência. Dentro em pouco, surgiu à nossa volta uma terra de vastas planícies, grandes descampados, estradas longas e aldeias esparsas, cheias de lendas e histórias. O reino de Petrynia.

Nada me parecia familiar. Era um país inteiro, enorme — não parecia possível achar a torre sem indicações. Após um dia frenético, sendo apresentado a Arton em questão de horas, minhas descobertas agora andavam a passos mais vagarosos.

Petrynia, Flappo explicou-me, não fazia mais parte do Reinado. Havia sido conquistada pela nação de Tapista — e agora integrava o Império de Tauron. Evitamos as patrulhas de legionários minotauros, seus postos de guarda, e todas as perguntas e encrencas que pudessem causar. Viajamos dois dias até achar uma vila, onde colhemos informações. Ouvimos fatos meio lembrados, histórias de terceira mão, mitos e anedotas... Mas nenhum caminho certo.

Dormimos na única estalagem da aldeia. Um sono agitado, assombrado por premonições.

No meio da noite, acordei com uma certeza.

— Flappo — chamei. — Flappo! Estamos em perigo.

O halfling ergueu-se lento de preguiça, esfregando os olhos. Eu já tentava vestir a armadura.

— Rápido, levante! Ajude-me aqui.

Ainda meio sonhando, meu amigo pôs-se a me auxiliar com as placas de metal e tiras de couro. Eu estava quase paramentado quando ouvi o primeiro berro. Um grito de homem, de dor e alerta, e então o sibilar de uma flecha. O clarão de chamas passou pela janela da estalagem. Afivelei a última cinta, agarrei espada e escudo, desci correndo as escadarias. Deparei-me com o ataque.

Eram guerreiros em armaduras escuras, como os que atacaram em Vectora. Cinco invadiam a aldeia, outros três ficavam para trás, disparando flechas incendiárias. Viram-me, gritaram e investiram.

— Gideon! Gideon! — bradaram os inimigos.

Eu não tinha o que gritar. Nada, nem meu próprio nome. Ataquei com um berro animalesco, sem palavras.

Fui mais rápido. Corri até eles, impulsionando o braço da espada com meu movimento, usando todo o peso do corpo no primeiro golpe. A lâmina fez um arco de cima a baixo, achou o ombro do inimigo, despedaçou cota de malha, rasgou carne e quebrou a clavícula. Ele grunhiu enquanto caía. Livrei minha arma e ergui com força, estocando o segundo guerreiro. Mas perdi o equilíbrio com a força do golpe; foi um ataque desajeitado, que ele conseguiu evitar com um recuo.

Quatro me cercaram. Um correu ao meu lado, com a intenção de atacar por trás — mas golpeei-o enquanto estava distraído. A espada furou-lhe a garganta, ele caiu estrebuchando, morto em poucos instantes. Então veio um impacto horrendo em meu flanco. A dor me cegou, e outro inimigo atacou pela frente. Sua espada resvalou no meu elmo. Não encontrou carne, mas a força do golpe fez minha cabeça latejar. Pelo outro flanco veio nova lâmina, mas meu escudo erguido conseguiu detê-la.

Acima, as flechas incendiárias voavam, emprestando luz e horror à batalha. Ouvi aldeões berrando em pânico, tentando apagar os incêndios em telhados de sapé. Girei o corpo, o fio de minha espada encontrou outra garganta, uma cabeça voou livre. O mesmo giro enviou a lâmina para um braço. Ouvi o osso quebrando sob a cota de malha, o homem soltou sua espada e cambaleou para trás.

Virei-me para golpear o terceiro, mas fui recebido com um corte selvagem no peito. Um som de gongo quando a lâmina encontrou a placa da armadura, e senti meu tronco comprimido pelo impacto. Recuei, e ele fez menção de me acompanhar, ainda atacando. Então larguei o escudo, segurei a espada com as duas mãos e saltei. O aço encontrou seu crânio protegido por elmo, quebrou metal e osso, atingiu o cérebro.

Corri sobre o corpo do inimigo, rumo aos últimos três que disparavam flechas. Dois largaram os arcos, agarrando suas espadas. O terceiro disparou contra mim. Uma flecha resvalou em minha coxa, mas dancei enquanto corria, me esquivando das outras. Alcancei o arqueiro; uma estocada no estômago deu-lhe fim.

Senti um forte golpe na nuca, e outro no braço direito. Eu sangrava por uma dezena de cortes, mas não dei importância a isso. Escolhi um oponente e ataquei sua arma. A lâmina se partiu. Ele então tentou dar-me um soco, mas aparei sua mão com a espada — ele foi ao chão, urrando de dor. O último acertou-me pelas costas. Virei-me, apenas para vê-lo estremecer e tombar.

— Depois não diga que não faço nada por você — disse Flappo, recolhendo sua adaga de arremesso das costas do homem.

Olhei em volta. Não havia mais ameaça. Mas restavam alguns vivos.

Que poderiam responder sobre a torre.

• • • • • • • • • • •

Tormenta RPG é um jogo de aventura. Embora seja possível superar obstáculos e vencer inimigos de muitas formas, grande parte desses desafios envolve combates — contra outros personagens, usando as mesmas regras dos personagens jogadores, ou contra criaturas.

Como Funciona o Combate?

O combate acontece em uma série de rodadas. Uma rodada é o tempo necessário para que todos os personagens envolvidos no combate tenham seu turno. Um turno é o tempo que cada personagem tem para agir.

Um combate obedece aos seguintes passos:

Passo 1: cada personagem faz um teste de Iniciativa.

Passo 2: o mestre determina quais personagens estão cientes de seus inimigos. Aqueles que não percebem a presença de inimigos começam o combate surpreendidos. Um personagem surpreendido não age na primeira rodada, e está desprevenido.

Passo 3: todos os personagens têm seu turno na ordem da Iniciativa (com exceção daqueles que estiverem surpreendidos, que não agem na primeira rodada).

Passo 4: quando todos os personagens tiverem seu turno, a rodada termina. Uma outra rodada se inicia, com todos os personagens agindo novamente, na mesma ordem. Mesmo aqueles que estavam surpresos agora podem agir.

Jogada de Ataque

Quando você ataca, faz uma jogada de ataque — isto é, rola um d20 e soma seu bônus de ataque. Se o resultado da jogada é igual ou maior que a classe de armadura do alvo, você acerta e causa dano (veja "Dano", a seguir).

Seu bônus de ataque corpo-a-corpo é igual ao seu bônus base de ataque + modificador de Força; seu bônus de ataque à distância é igual ao seu bônus base de ataque + modificador de Destreza.

Jogada de ataque corpo a corpo: 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Força.

Jogada de ataque à distância: 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Destreza.

Por exemplo, um ladino de 5º nível (bônus base de ataque +3) com Força 12 (+1) e Destreza 16 (+3) tem bônus de ataque corpo-a-corpo +4 e à distância +6. Ele rolará 1d20 e somará 4 ao resultado para atacar corpo-a-corpo, ou 6 para atacar à distância.

Pode haver ainda outros modificadores, oferecidos por habilidades raciais (como o bônus dos halflings para atacar à distância), talentos (como Foco em Arma), magias, itens e condições.

Acertos e erros automáticos. Ao fazer sua jogada de ataque, um 1 natural (quando o resultado do d20 é 1) *sempre* é um erro, e um 20 natural (quando o resultado do d20 é 20) *sempre* é um acerto, não importando seu bônus de ataque ou a classe de armadura do alvo. Um 20 natural também pode ser um acerto crítico — veja adiante em "Acertos Críticos".

Dano

Quando você acerta um ataque, causa dano. Esse dano reduz os pontos de vida do inimigo (veja adiante em "Pontos de Vida").

Você rola outros dados para descobrir quanto dano causou.

O tipo de dado depende da arma ou ataque utilizado — por exemplo, 1d4 para uma adaga ou 2d6 para uma espada grande. O dano de cada arma é descrito no Capítulo 7: Equipamento.

Dano com arma de corpo-a-corpo ou de arremesso: dano da arma + metade do nível do atacante + modificador de Força do atacante.

Dano com arma de disparo: dano da arma + metade do nível do atacante.

Aqui também pode haver outros modificadores, oferecidos por talentos (como Especialização em Arma), magias, armas mágicas e outras condições.

Então um personagem de 5º nível, com Força 16 e usando uma espada longa causa 1d8+5 pontos de dano (1d8 da espada longa, +2 por metade do nível, +3 pelo modificador de Força).

Dano mínimo. Um acerto bem-sucedido sempre causa pelo menos 1 ponto de dano, mesmo que quaisquer penalidades reduzam o dano a menos que 1.

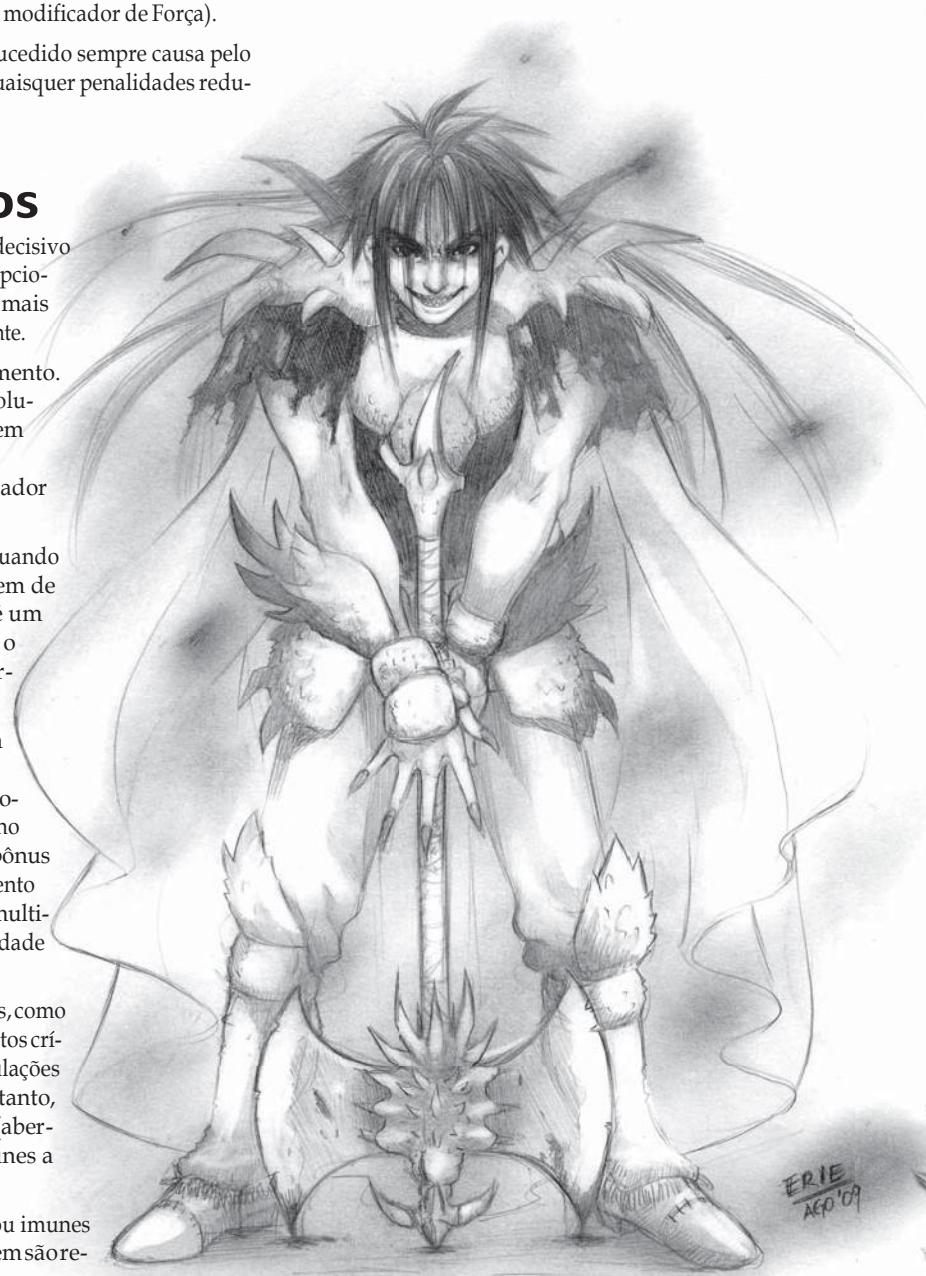
Acertos Críticos

Um acerto crítico — ou sucesso decisivo — acontece quando um ataque é excepcionalmente certeiro, atingindo partes mais vulneráveis ou pontos vitais do oponente.

Consulte o Capítulo 7: Equipamento. Você verá, na tabela de armas, uma coluna onde diz "Crítico". Cada arma tem uma margem de ameaça (que pode ser 20, 19-20 ou 18-20) e um multiplicador (que pode ser x2, x3 ou x4).

Ao fazer sua jogada de ataque, quando você rola um valor dentro da margem de ameaça da arma e o ataque acerta, é um acerto crítico. Um crítico multiplica o dano do ataque por 2, 3 ou 4, conforme o multiplicador da arma.

Por exemplo: se você ataca com uma espada longa (margem 19-20, multiplicador x2), rola 19 ou 20 na jogada de ataque e acerta, você causa dano dobrado. Todos os bônus de dano (bônus por nível, modificador de Força, o talento Especialização em Arma, etc.) são multiplicados. Dados extras (como a habilidade ataque furtivo), entretanto, não são.

Mesmo criaturas sem pontos vitais, como mortos-vivos e construtos, sofrem acertos críticos; nestes seres o ataque atinge articulações ou mecanismos importantes. No entanto, certos tipos de criaturas disformes (aberrações, gosmas, enxames...) são imunes a acertos críticos.

Normalmente, seres resistentes ou imunes ao ataque furtivo de um ladino também são resistentes ou imunes a críticos, e vice-versa.

Classe de Armadura • CA

A classe de armadura representa a dificuldade de acertar o alvo. Este é o número-alvo que o atacante precisa obter em sua jogada de ataque para ser bem-sucedido.

Classe de Armadura: 10 + metade do nível do personagem + modificador de Destreza + bônus de armadura e escudo.

Por exemplo, um personagem de 5º nível com Destreza 14 tem CA 14 (10 +2 por metade do nível +2 por modificador de Destreza). Se estiver vestindo uma cota de malha (bônus de armadura +5) e usando um escudo pesado (bônus de escudo +2), sua CA aumenta para 21.

Pontos de Vida • PV

Pontos de vida indicam a quantidade de dano que alguém pode sofrer antes de cair inconsciente. São uma combinação de resistência física, tolerância a dor e experiência em combate; o mesmo ferimento que mataria um camponês comum será "apenas um arranhão" para um bárbaro embrutecido ou um ladino esquivo.

Enquanto tiver pelo menos 1 PV, você pode agir e lutar normalmente. Se ficar com 0 ou menos pontos de vida, você cai inconsciente e sangrando (veja a página 228).

Morte. Você morre quando seus PV chegam a um número negativo igual à metade de seus pontos de vida totais. Por exemplo, um personagem com 30 PV morre se chegar a –15 PV.

Testes de Resistência

Alguns tipos de ataque não são realizados contra a classe de armadura do alvo, porque não envolvem um golpe direto: uma baforada flamejante de dragão, o veneno de um otyugh, uma armadilha de alçapão e a maioria das magias. Em geral estes ataques não precisam de jogadas para acertar — mas o alvo tem direito a um teste para reduzir ou evitar o efeito.

Cada ataque tem sua classe de dificuldade para resistir. Quando você faz um teste de resistência, essa CD é seu número-alvo: se conseguir um resultado igual ou maior, você consegue evitar ou reduzir seus efeitos, conforme o caso.

Teste de resistência: 1d20 + metade do nível do personagem + modificador de habilidade.

Bônus por raça, classe, talentos, magias e itens mágicos também podem afetar este teste.

Fortitude. Esta é sua resistência a ataques que afetam sua saúde ou vitalidade, como venenos e doenças. Usa o modificador de Constituição.

Reflexos. Sua capacidade de esquiva contra ataques de área, como jatos, explosões ou certas armadilhas. Usa o modificador de Destreza.

Vontade. Sua capacidade de concentração e resistência a ataques mentais. Usa o modificador de Sabedoria.

Sucessos e falhas automáticas. Um 1 natural (o resultado do d20 é 1) no teste de resistência *sempre* é uma falha. Um 20 natural (o resultado do d20 é 20) é um sucesso, não importa seu bônus de resistência ou a classe de dificuldade do ataque.

Iniciativa

Em cada rodada, todo personagem tem sua vez, sua chance de agir. Este é seu turno. A Iniciativa determina quais personagens recebem seus turnos primeiro.

Teste de Iniciativa. No início de um combate, cada jogador faz um teste de Iniciativa para seu personagem. O mestre faz testes de Iniciativa para os inimigos. Aqueles com os resultados mais altos agem primeiro.

Não é preciso fazer novos testes de Iniciativa; a ordem se mantém igual durante todo o combate.

O mestre pode anotar em um papel os nomes dos personagens e inimigos na ordem da Iniciativa, para ser capaz de dizer rapidamente de quem é a vez de agir.

Quando dois participantes têm resultados iguais em seus testes de Iniciativa, aquele com o maior bônus de Iniciativa age primeiro. Em caso de empate, aquele com maior modificador de Destreza age primeiro. Se mesmo assim o empate persistir, eles fazem um novo teste de Iniciativa apenas entre si, para decidir quem age primeiro.

Para poupar tempo, o mestre pode fazer um único teste de Iniciativa para todos os inimigos, rolando um d20 e somando o mais baixo bônus de Iniciativa entre eles. Assim, tanto cada jogador quando o mestre terá um turno por rodada.

Entrando na batalha. Se um personagem entra na batalha depois que ela começou, faz um teste de Iniciativa e age quando seu turno chegar, na rodada seguinte.

Surpresa. Quando o combate começa, se você não percebeu seus inimigos, está surpreendido. Se você está ciente de seus inimigos, mas eles não estão cientes de você, eles é que estão surpreendidos. Caso os dois lados tenham se percebido, ninguém está surpreendido. E se nenhum lado percebe o outro... Bem, nenhum combate acontece!

Percebendo os inimigos. O mestre determina quem está ciente de seus inimigos no começo do combate. Em geral ele diz aos jogadores para fazer testes de Percepção contra uma Classe de Dificuldade, ou opostos contra o teste de Furtividade dos inimigos (caso estes estejam sendo cautelosos). Exemplos:

• O grupo entra em um beco e avista uma gangue de ladrões. Os bandidos, alertas, também percebem os personagens. Ambos os lados estão cientes de seus inimigos; nenhum está surpreendido. Tanto os personagens quanto os ladrões fazem testes de Iniciativa, e o combate começa.

• Durante uma exploração em uma ruína, os personagens são seguidos sorrateiramente por um bugbear. O monstro espreita nas sombras, esperando o momento certo para atacar. O mestre faz um teste de Furtividade para o bugbear, oposto a testes de Percepção dos personagens. Aqueles que vencem o teste agem normalmente quando o bugbear ataca; aqueles que falham no teste de Percepção estarão surpreendidos, só poderão agir na segunda rodada de combate.

A Rodada de Combate

Uma rodada representa cerca de seis segundos no mundo de jogo. No mundo real, a rodada é o tempo necessário para cada jogador (incluindo o mestre) fazer alguma coisa. Em sua Iniciativa, cada jogador tem a chance de executar uma ou mais ações.

Pense em "rodada" como se fosse uma medida de tempo, como "mês": o mês representa os dias marcados no calendário, mas também determina o tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte.

Assim, a rodada começa quando o primeiro jogador (aquele que teve Iniciativa mais alta) vai agir, e termina após o último (aquele com Iniciativa mais baixa) fazê-lo. Mas a rodada também é o tempo entre uma Iniciativa e a mesma Iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa quando se iniciaram, após o número apropriado de rodadas.

Tipos de Ações

A cada rodada, no seu turno, você pode fazer uma ação padrão e uma ação de movimento (ou o contrário).

Você pode trocar sua ação padrão por uma ação de movimento, para fazer duas ações de movimento. Mas não pode fazer o inverso (trocar sua ação de movimento para uma ação padrão).

Você também pode abrir mão das duas ações (padrão e de movimento) para fazer uma ação completa.

Portanto, em um turno você pode executar:

- Uma ação padrão e uma ação de movimento (ou vice-versa).
- Duas ações de movimento.
- Uma ação completa.

Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres e reações.

Ação Padrão. Basicamente, uma ação padrão permite que você execute uma tarefa. Fazer um ataque ou conjurar uma magia são as ações padrão mais comuns.

Ação de Movimento. Esta ação representa algum tipo de movimento físico. Seu uso mais comum é percorrer uma distância igual a seu deslocamento. Levantar-se, sacar uma arma, abrir uma porta, beber uma poção e montar num cavalo também são ações de movimento.

Ação Completa. Este tipo de ação exige todo o seu tempo e esforço durante uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação padrão e sua ação de movimento — mas, normalmente, você ainda pode realizar ações livres e reações.

Ataques de Oportunidade

Em combate, às vezes você acaba fazendo algo que o distrai e deixa vulnerável. Quando isso acontece, inimigos que estejam perto podem aproveitar essa brecha e atacar.

Ataques de oportunidade tornam os combates mais realistas e complexos, além de exigir mais cautela por parte dos envolvidos. Eles são regra padrão em muitos jogos d20 — mas em Tormenta RPG são opcionais. De preferência, utilize apenas se estiver usando tabuleiro, ou se tiver certeza absoluta de seu domínio sobre as regras.

Área de Ameaça. Você ameaça qualquer lugar que consiga alcançar com um ataque corpo-a-corpo. Normalmente isso significa até 1,5m de você (ou todos os quadrados adjacentes, em um tabuleiro), mas pode ser mais que isso para personagens maiores que Médio, ou usando certas armas (como a alabarda). Um personagem só pode fazer ataques de oportunidade contra alvos que estejam nessa área.

Provocando Ataques de Oportunidade. Duas coisas provocam ataques de oportunidade: quando o alvo abaixa sua guarda, ou quando sai de uma área ameaçada.

- *Abaixar a guarda:* algumas ações complicadas, e que não tenham ligação direta com o oponente ameaçando sua área, distraem você e provocam ataques oportunidade. Coisas como fazer um ataque à distância (contra outro alvo), lançar uma magia, levantar-se do chão, recarregar uma arma de disparo, prestar primeiros-socorros, abrir uma fechadura ou beber uma poção.

Atacar desarmado também provoca ataques de oportunidade, pois você está colocando partes do corpo intencionalmente ao alcance das armas do oponente.

Tentar manobras especiais de combate (agarrar, atropelar, derrubar, desarmar, empurrar, separar) também provoca ataques de oportunidade.

Ações livres nunca provocam ataques de oportunidade.

- *Sair de uma área ameaçada:* quando você dá as costas ao oponente, também dá a ele uma ótima chance para atacá-lo. Sair de uma área ameaçada provoca um ataque de oportunidade. Para afastar-se de um oponente sem dar-lhe a chance de atacar, use a manobra recuar (veja acima) ou a perícia Acrobacia.

Fazendo um ataque de oportunidade. Se um oponente que esteja na área ameaçada faz algo que provoca ataques de oportunidade, você pode imediatamente fazer um ataque corpo-a-corpo (nunca à distância) contra ele, mesmo que não seja sua vez de agir. Esse ataque não conta como uma ação, e acontece *antes* da ação que o provocou: por exemplo, se uma clériga nagah em sua área ameaçada tenta conjurar uma magia, você pode fazer um ataque contra ela *antes* que a magia seja executada (e com boas chances de impedir a conjuração).

Você não precisa fazer um ataque de oportunidade se não quiser. Cada personagem pode fazer apenas um ataque de oportunidade por rodada.

Recuar. Você pode afastar-se do oponente de maneira cautelosa, sem dar-lhe a chance de atacá-lo pelas costas. Fazer isso exige uma ação padrão (além da ação de movimento necessária para deslocar-se). Note que você só pode precaver-se desta forma contra um único oponente por vez: caso esteja sendo ameaçado por mais de um inimigo, só poderá evitar o ataque de um deles.

Conjurar defensivamente. Um conjurador pode executar uma magia sem provocar ataques de oportunidade, com um teste bem-sucedido de Vontade (CD 15 + nível da magia).

Talentos. Alguns talentos têm certos efeitos sobre ataques de oportunidade:

- Um personagem desarmado não tem uma área de ameaça, e provoca ataques de oportunidade quando ataca desarmado, a menos que tenha o talento Ataque Desarmado Aprimorado ou uma arma natural.
- Se você tem o talento correspondente a uma manobra de combate aprimorada (Agarrar Aprimorado, Atropelar Aprimorado...), então pode executar essa manobra sem provocar ataques de oportunidade.
- O talento Magias em Combate oferece +4 em testes de Vontade para conjurar defensivamente.
- O talento Reflexos em Combate permite fazer mais ataques de oportunidade por rodada, até um limite igual a seu bônus de Destreza.

Ação Livre. Esta ação não exige quase nenhum tempo e esforço. Largar um objeto no chão, ou gritar uma ordem simples, são exemplos de ações livres — mas o mestre sempre pode decidir que uma ação é complicada demais para ser livre. Por exemplo, dizer uma frase curta é uma ação livre, mas recitar todo o mito de criação do Panteão leva várias rodadas!

Reação. Uma reação acontece em resposta a outra coisa. Assim como ações livres, reações tomam tão pouco tempo que você pode realizar qualquer quantidade delas. A diferença entre as duas é que uma ação livre é uma escolha consciente, voluntária, executada apenas na Iniciativa do personagem; mas uma reação é um reflexo ou resposta automática, que pode ocorrer mesmo quando não é seu turno. Você pode reagir mesmo se não puder realizar ações normais, como quando estiver atordoado. Um teste de Percepção para perceber um orc escondido atrás das pedras, ou um teste de Reflexos para escapar de uma explosão, são exemplos de reações.

Ações Padrão

Sua ação padrão normalmente representa a coisa mais importante que você vai fazer em seu turno.

Ataque corpo-a-corpo. Com uma arma corpo-a-corpo, você pode atacar qualquer inimigo dentro de seu alcance natural (1,5m para criaturas Pequenas e Médias; ou um inimigo adjacente, no mapa). Personagens maiores, ou usando certas armas, podem atacar mais longe (e também executar outras manobras que exigem uma jogada de ataque, como agarrar, derrubar...).

Ataque à distância. Com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver, e que esteja a até quatro vezes o alcance da arma.

• *Atirando em Combate Corpo-a-Corpo*. Quando faz um ataque à distância contra um alvo envolvido em combate corpo-a-corpo, você sofre penalidade de –4 na rolagem de ataque. Um personagem está em combate corpo-a-corpo se estiver a 1,5m (ou adjacente, no tabuleiro) de qualquer inimigo.

Ataques Adicionais. Em alguns casos especiais, você pode usar uma ação padrão para fazer mais de um ataque. Sempre que uma regra oferece ataques adicionais, todos esses ataques são feitos com a mesma ação padrão — você não pode, por exemplo, fazer um ataque, um movimento e depois outro ataque.

As formas mais comuns de fazer ataques extras são: os chifres de um minotauro; a rajada de golpes do monge, a forma selvagem do druida e talentos como Ataque Duplo, Combater com Duas Armas, Tiro Múltiplo e Trespassar.

Ataques de Toque. Às vezes você precisa apenas tocar o alvo, sem precisar atravessar sua armadura. Nesses casos, em vez de uma jogada de ataque normal contra a CA do alvo, faça uma jogada de ataque oposta a um teste de Reflexos do alvo. Se você for bem-sucedido, acertou o ataque de toque.

Manobra de Combate. Uma manobra é um ataque corpo-a-corpo para fazer algo diferente de causar dano — como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo. Faça um teste de manobra (uma jogada de ataque corpo-a-corpo) oposto com a criatura. Esse teste recebe +4 para cada categoria de tamanho acima de Médio, ou –4 para cada categoria abaixo de Médio.

Estas são as manobras que você pode fazer:

• *Agarrar*. Uma criatura agarrada sofre –2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Enquanto agarra uma criatura, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal (mas arrastando a criatura que estiver agarrando). Você pode soltá-la com uma ação livre.

• *Atropelar.* Esta manobra serve para derrubar o alvo e/ou avançar sem que ele consiga ficar no caminho. O alvo pode escolher resistir ou dar-lhe espaço. Se o alvo decide sair do caminho, nenhum teste é necessário. Se o alvo resiste, faça o teste de manobra oposto; se você vencer, consegue derrubar o alvo e também avançar. Se o alvo vence, continua de pé e detém seu avanço.

Atropelar é uma ação padrão, ou uma ação livre se tentado durante uma investida.

• *Derrubar.* Você derruba o alvo. Esta queda normalmente não causa dano, mas pode exigir um teste de Acrobacia para evitar uma queda de grande altura.

• *Desarmar.* Você derruba um item que a criatura esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, ou sobre uma ponte, etc.).

• *Empurrar.* Você empurra a criatura 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você deve avançar junto com o alvo para empurrá-lo, e pode avançar até o limite de seu deslocamento.

• *Separar.* Você atinge um item que a criatura esteja segurando, com a intenção de quebrá-lo. Veja em "Quebrando Objetos".

Fintar. Para confundir um inimigo, faça um teste de Enganação oposto a um teste de Iniciativa do alvo. Em caso de sucesso, o oponente estará desprevenido quando você fizer seu próximo ataque contra ele, mas apenas até o fim da próxima rodada.

Lançar uma magia. Quase todas as magias exigem uma ação padrão para serem conjuradas.

Preparar. Esta ação permite que você fique pronto para realizar uma ação (padrão ou de movimento) mais tarde, depois da sua Iniciativa, mas antes da sua Iniciativa na próxima rodada. Para isso, diga a ação que você vai tentar, e em quais circunstâncias. Então, a qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias.

Se, no seu próximo turno, você ainda não tiver realizado sua ação preparada, você não tem mais direito a realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Pelo resto do combate, seu resultado de Iniciativa torna-se a contagem na qual você fez a ação preparada.

Usar um talento. Alguns talentos, como Comandar, exigem uma ação padrão para serem usados.

Ações de Movimento

Uma ação de movimento serve para mudar algo de posição — seja você, seja um item. Este tipo de ação nunca envolve atacar, interferir ou causar qualquer efeito nocivo a outra criatura.

Você pode executar uma ação de movimento por rodada. Ou duas, se desistir de sua ação padrão.

Levantar-se. Levantar do chão exige uma ação de movimento.

Movimentar-se. Você pode percorrer uma distância igual a seu deslocamento (tipicamente 9m para raças de tamanho Médio, ou 6m para Pequeno). Outros tipos de movimento, como nadar, escalar ou cavalgar, também usam esta ação.

Manipular item. Muitas vezes, manipular um item exige uma ação de movimento. Pegar um objeto em uma mochila, abrir ou fechar uma porta, beber uma poção e atirar uma corda para alguém são ações de movimento.

Sacar ou guardar arma. Sacar ou guardar uma arma exige uma ação de movimento. Se você tiver o talento Saque Rápido, pode sacar ou guardar uma arma por rodada como uma ação livre.

Ações Completas

Uma ação completa consome todo o seu tempo e esforço durante a rodada inteira, impedindo você de executar ações padrão ou de movimento.

Corrida. Você pode correr mais rapidamente que seu deslocamento normal. Veja a perícia Atletismo para detalhes.

Golpe de misericórdia. Você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e indefeso. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático. Além de sofrer dano, a vítima deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido) ou morrerá.

Investida. Você pode avançar até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, fazer um ataque corpo-a-corpo. Você recebe +2 na jogada de ataque, devido ao impulso, mas sofre penalidade de –2 na classe de armadura até o início de seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Em uma investida, você pode usar a manobra atropelar como uma ação livre.

Usar um talento. Alguns talentos, como Ataque Giratório, exigem uma ação completa para serem usados.

Ações Livres

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ações muito complexas.

Atrasar. Você reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate, agindo mais tarde na ordem de Iniciativa. Quando sua nova (e menor) Iniciativa chegar, você age normalmente. Você pode especificar este novo valor de Iniciativa, ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

• *Limites para atrasar.* Você pode atrasar sua Iniciativa até –10 menos seu bônus de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir, ou abrir mão de seu turno. Por exemplo, um personagem com Iniciativa +3 pode esperar até a contagem de Iniciativa –13. Nesse ponto, ele deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasam suas ações.

• *Vários atrasos.* Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com o maior bônus de Iniciativa (ou a maior Destreza, em caso de empate) tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquele com o maior bônus age primeiro. Se dois ou mais personagens estão tentando agir um depois do outro, aquele com o maior bônus de Iniciativa tem o direito de agir depois.

Falar. Em geral, falar é uma ação livre. Usar habilidades de classe que dependem da voz (como magias ou música de bardo), *não* são ações livres. O mestre também pode limitar aquilo que você consegue falar durante uma rodada (vinte palavras é um limite razoável).

Jogar-se no chão. Jogar-se no chão é uma ação livre (embora se levantar seja uma ação de movimento).

Largar um item. Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixar cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação padrão de movimento.

Ferimentos e Morte

Sempre que um personagem recebe dano — golpeado pelo machado de um assaltante gnoll, atingido por uma *bola de fogo* ou caindo em uma armadilha kobold —, ele perde pontos de vida. Você anota seus pontos de vida na ficha de personagem, ou em qualquer papel avulso. Quando sofre dano, subtrai este valor de seus pontos de vida.

Perda de Pontos de Vida

O dano pode deixar cicatrizes, amassar sua armadura e sujar sua roupa de sangue, mas não impede você de agir normalmente — não até que seus pontos de vida cheguem a 0 ou menos.

Se ficar com 0 PV ou menos, você cai inconsciente e começa a sangrar. No início de seu turno, faça um teste de Constituição (CD 15) para estabilizar e parar de sangrar. Se falhar, você perde 1d4 pontos de vida e continua sangrando. Você deve repetir o teste a cada rodada, até estabilizar ou morrer.

Um personagem sangrando pode ser estabilizado com um teste de Cura (CD 15), ou com qualquer magia ou efeito que cure pelo menos 1 PV. Se restaurar seus pontos de vida para 1 ou mais, você recobra a consciência e pode agir normalmente.

Quando seus pontos de vida chegam a um número negativo igual à metade de seus PV totais, você morre. Um personagem com 30 PV está vivo com –14 PV, mas morre quando chega a –15 PV.

É possível ressuscitar um personagem morto, embora apenas magias poderosas sejam capazes disso. Normalmente, é mais simples construir um novo personagem para continuar jogando!

Cura

Depois de sofrer dano, você pode recuperar seus pontos de vida naturalmente, com descanso, ou com magia de cura.

Cura natural. Com uma noite de descanso completo (pelo menos oito horas de sono) você recupera 1 ponto de vida por nível de personagem. Um personagem de 6º nível, por exemplo, recupera 6 PV com uma noite de sono. Qualquer interrupção significativa (como um combate) impede a recuperação naquela noite.

Cura mágica. Certas habilidades, magias e itens mágicos podem recuperar pontos de vida. O efeito normalmente é instantâneo.

Limite de cura. Você nunca pode recuperar mais pontos de vida do que perdeu. Mesmo a cura mágica não pode elevar seus PV acima de seu total original.

Dano Não Letal

Quase todo o dano causado em condições normais (armas, armadilhas, magias de ataque...) é letal.

Dano não letal funciona como o dano letal, mas não conta para determinar quando você vai morrer. Por exemplo, se você sofrer dano não letal suficiente para levar seus PV a 0 ou menos, vai cair inconsciente. No entanto, mesmo que esse dano não letal seja suficiente para levar seus PV a um número negativo igual à metade de seus pontos de vida, você não morrerá.

Normalmente, armas causam dano letal. Você pode usar uma arma para causar dano não letal — batendo com as partes não afiadas da arma, controlando a força dos golpes ou evitando pontos vitais —, mas sofre uma penalidade de –4 na jogada de ataque.

Ataques desarmados e certas armas específicas causam dano não letal. Você pode usar um ataque desarmado ou uma arma que causa dano não letal para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de –4 na jogada de ataque.

Movimentação

Deslocamento. Esta é a medida de quantos metros você pode percorrer com uma ação de movimento. O deslocamento depende de sua raça, sendo normalmente 9m para raças Médias e 6m para Pequenas, mas há exceções (anões são Médios e têm deslocamento 6m, enquanto goblins são Pequenos e têm deslocamento 9m).

Tabuleiro. Para auxiliar a visualização dos personagens e monstros em combate, você pode usar um mapa ou tabuleiro quadriculado, e peças ou miniaturas para cada criatura. Um quadrado no tabuleiro tipicamente tem 2,5cm de lado (mas pode ter qualquer outra medida) e representa 1,5m no mundo de jogo.

Assim, um personagem com deslocamento 9m pode percorrer 6 quadrados com uma ação de movimento, enquanto um com deslocamento 6m percorre 4 quadrados.

Você pode traçar seus próprios tabuleiros, ou procurar por mapas próprios em lojas especializadas em RPGs.

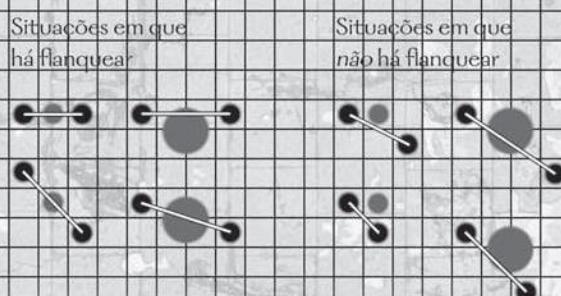
Atravessar um espaço ocupado. Você pode se mover livremente através de um espaço (ou um quadrado, em um tabuleiro) ocupado por um aliado. No entanto, não pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, a menos que ele esteja indefeso (inconsciente, paralisado...), ou seja pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor que você. Você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo usando a perícia Acrobacia ou a manobra atropelar.

Carga. Se você estiver carregando uma carga pesada (veja o Capítulo 7: Equipamento), seu deslocamento diminui em 3m. Anões ignoram esta penalidade.

Diagonais. Em um mapa, mover-se na diagonal custa o dobro. Ou seja, andar 1,5m (1 quadrado) na diagonal conta como 3m (2 quadrados).

Outros tipos de movimento. Além de apenas andar, você pode usar uma ação de movimento para se mover de outras maneiras. Consulte as perícias Acrobacia e Atletismo.

Terreno difícil. Lugares acidentados, como um pântano lamacento, neve profunda, florestas cheias de raízes ou ruínas com destroços, são terreno difícil. Mover-se em terreno difícil custa o dobro. Ou seja, você se move metade do deslocamento normal — ou gasta 3m de deslocamento por quadrado, em vez de 1,5m. Atravessar um lugar muito apertado também conta como terreno difícil.

Tamanho de Criaturas
A área preta representa o espaço ocupado pela criatura, enquanto a área cinza representa seu alcance corpo-a-corpo.
Média
Grande
Enorme
Descomunal
Média com arma de haste
Grande com arma de haste
Colossal
Movimentação
Supondo uma criatura Média com deslocamento de 9m (6 quadrados).
Movimentação normal
1 2 3 4 5 6 quadrados
Movimentação diagonal
1,2
3,4 5 6 quadrados
Movimentação sobre terreno difícil (representado pela área cinza)
1 2,3 4,5 6 quadrados
Flanquear
Para saber se dois personagens estão flanqueando uma criatura, trace uma linha que cruze o centro dos espaços ocupados pelos personagens. Se a linha atravessar bordas opostas do espaço ocupado pela criatura, os personagens estarão flanqueando.
Situações em que há flanquear
Situações em que *não* há flanquear

Condições Especiais

Camuflagem. Você recebe camuflagem quando algum efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão, neblina, folhagens... — onde você está, ou no espaço entre você e o inimigo. Ataques contra você têm 20% de chance de falha, não importa se a jogada de ataque acerta ou não.

Você recebe camuflagem total quando seus inimigos não podem vê-lo — por exemplo, em uma câmara completamente escura. A chance de falha em camuflagem total é 50%.

Personagens com visão na penumbra (como elfos) ignoram camuflagem normal por escuridão. Personagens com visão no escuro (anões, goblins e lefou) ignoram camuflagem total por escuridão.

Condições Especiais

O atacante está...	Modificador na jogada de ataque
Abalado	–2
Caído	–4
Cego	50% de chance de falha
Em posição mais alta	+1
Flanqueando o alvo	+2 (apenas para corpo-a-corpo)
Invisível	+4 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	–1
O alvo está...	**Modificador na CA**
Caído	–4 contra ataques corpo-a-corpo, +4 contra ataques à distância
Cego	–8
Desprevenido	–4
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+4
Sob cobertura total	O alvo não pode ser atacado

Cobertura. Você recebe cobertura quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como uma árvore, uma muralha de castelo, a lateral de uma carroça ou uma criatura maior. Cobertura fornece +4 na classe de armadura.

No tabuleiro, o atacante e o alvo escolhem, cada um, um canto do quadrado onde estão. Trace uma linha reta entre os cantos. Se essa linha é interrompida por um obstáculo ou criatura, o alvo tem cobertura.

O alvo não recebe cobertura se a linha seguir ao longo de um obstáculo, ou apenas tocar a ponta de um obstáculo.

Você recebe cobertura total quando seus inimigos não puderem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura total impede que você seja atacado.

Flanquear. Quando você luta corpo-a-corpo com um oponente, e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está exatamente entre vocês —, então vocês estão flanqueando o alvo. Ambos recebem +2 em suas jogadas de ataque contra o alvo flanqueado. Não se pode flanquear à distância.

Seres Maiores e Menores

A maior parte dos personagens jogadores é de tamanho Médio, e alguns poucos são Pequenos. No entanto, existem criaturas ainda menores, como fadas; ou bem maiores, como dragões.

Assim como raças Pequenas sofrem ajustes em suas jogadas de ataque, CA e Furtividade, o mesmo vale para seres de outros tamanhos — é mais fácil acertar ou perceber um gigante que um inseto!

Criaturas de tamanho Grande ou maior também usam regras um pouco diferentes. Primeiro, elas ocupam mais lugar no tabuleiro (uma criatura Grande ocupa um espaço de 3m, ou 4 quadrados). Segundo, elas têm alcance natural superior a 1,5m, sendo capazes de fazer ataques corpo-a-corpo contra alvos mais distantes. Se você usa ataques de oportunidade (veja o quadro), criaturas com mais alcance também têm área de ameaça maior; uma criatura Enorme pode atacar corpo-a-corpo criaturas a até 4,5m (ou três quadrados) de distância.

Tamanho de Criaturas

Categoria de Tamanho	Exemplo	Espaço	Alcance Natural	Modificador de ataque e CA	Modificador de Furtividade
Ínfimo	Mosca	15cm	1,5m	+8	+16
Diminuto	Sapo	30cm	1,5m	+4	+12
Mínimo	Gato, sprite	75cm	1,5m	+2	+8
Pequeno	Halfling, goblin	1,5m	1,5m	+1	+4
Médio	Humano	1,5m	1,5m	0	0
Grande (alto)	Bugbear, ogro, troll	3m	3m	–1	–4
Grande (comprido)	Cavalo, centauro, trobo	3m	1,5m	–1	–4
Enorme (alto)	Ente	4,5m	4,5m	–2	–8
Enorme (comprido)	Dragão adulto	4,5m	3m	–2	–8
Descomunal (alto)	Divina serpente	6m	6m	–4	–12
Descomunal (comprido)	Dragão venerável	6m	4,5m	–4	–12
Colossal (alto)	Kishin	9m	9m	–8	–16
Colossal (comprido)	Senhor das Profundezas	9m	6m	–8	–16

Quebrando Objetos

Tentar quebrar ou destruir um objeto inanimado — desde uma porta trancada até uma espada empunhada pelo oponente — é diferente de atacar uma criatura.

Um objeto imóvel tem CA 5 + seu modificador de tamanho (veja exemplos na tabela). Um objeto em movimento tem CA 10 + seu modificador de tamanho. Para um objeto sendo carregado por outra criatura, veja a manobra separar em "Ações Padrão".

Se você acerta o ataque, causa dano normal. Mas, dependendo de seu material, objetos normalmente têm redução de dano. Um objeto reduzido a 0 ou menos PV é destruído.

Combate Montado

Lutar a cavalo (ou sobre outra criatura que sirva como montaria) confere diversas vantagens.

Sua montaria não rola Iniciativa. Ela age junto com você (ou seja, em sua Iniciativa). Você usa o valor de deslocamento da montaria, e não precisa gastar uma ação de movimento para se mover — quem gasta a ação é a própria montaria.

Se você não é treinado em Cavalgar, precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste sem treinamento de Cavalgar (CD 10) por rodada para guiar a montaria. Se você é treinado em Cavalgar não precisa gastar uma ação para guiar a montaria; você poderia sacar uma arma (gastando sua ação de movimento), percorrer o deslocamento da montaria (gastando a ação de movimento dela) e então atacar um inimigo (gastando sua ação padrão), por exemplo.

Montar ou desmontar é uma ação de movimento. Se você ou sua montaria sofrem dano, você deve fazer um teste de Cavalgar (CD igual ao dano sofrido). Se falhar, você cai da montaria e sofre mais 1d6 pontos de dano.

O balanço da montaria em movimento torna mais difícil atacar à distância (–4 na jogada de ataque) e lanças magias: se falhar em um teste de Vontade (CD 15 + nível da magia), a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim.

Estatísticas de Objetos

Exemplo	Tamanho	CA	RD	PV
Poção	Ínfimo	13	0	1
Pergaminho	Diminuto	9	0	1
Corda	Mínimo	7	0	2
Livro	Mínimo	7	0	5
Corrente	Mínimo	7	10	2
Cadeira	Pequeno	6	5	5
Barril	Médio	5	5	10
Porta de madeira	Grande	4	5	10
Porta de pedra	Grande	4	8	60
Porta de ferro	Grande	4	10	60
Carroça	Enorme	3	5	60
Casebre	Descomunal	1	5	100
Celeiro	Colossal	3	5	200

Estatísticas de Armas, Armaduras e Escudos

Exemplo	RD	PV*
Arma leve de madeira (machadinha)	5	2
Arma de uma mão de madeira (clava)	5	5
Arma de duas mãos de madeira (arco longo)	5	10
Arma leve de metal (adaga)	10	2
Arma de uma mão de metal (espada longa)	10	5
Arma de duas mãos de metal (lança montada)	10	10
Escudo leve	5	10
Escudo pesado	10	20
Armadura leve	5	20
Armadura média	10	30
Armadura pesada	10	40

*Pontos de vida de itens para itens Médios. Divida por 2 para cada categoria de tamanho inferior ou multiplique por 2 para cada categoria de tamanho superior.

Capítulo 10

O Mestre

Os homens aos meus pés estavam mortos, ou feridos demais para representar ameaça. Os habitantes da aldeia faziam um círculo largo ao redor, temerosos de mais sangue. Lancei um olhar para Flappo. Ele ergueu as mãos, abriu um sorriso e pôs-se a tranquilizar os aldeões.

Fui falar com um dos inimigos caídos.

— Você não precisa morrer. Apenas fale onde fica a torre. Onde está Gideon.

O homem ficou calado, fitando-me com olhos arregalados. Temi precisar cumprir a ameaça, mas não queria mais matar: minhas memórias levavam a apenas três dias no passado, e mesmo assim já deixava uma trilha de corpos.

— Por favor, não jogue sua vida fora — insisti.

Ele permaneceu em silêncio, fechou os olhos com força. Agarrei o cabo da espada.

— Alto lá! — interrompeu Flappo.

O halfling veio com seu jeito sacolejante e sorriso largo. Sentou no chão, ao lado do homem. Acendeu um charuto.

— Como vai? — deu uma baforada. — Nada bem, hein? Eu sei, eu sei. Mas não tema. Meu amigo não vai matá-lo.

O guerreiro apenas observava.

— Gente grandalhona como vocês, humanos, sempre faz ameaças e resolve tudo pela força. Mas nós, halflings, preferimos conversar, arranjar um acordo bom para ambas as partes. E então? O que me diz?

Nada.

— Você é bem calado. Espero que não seja alguma magia de silêncio, ou vou parecer bem bobo. Vamos falar com franqueza. Quanto esse Gideon está pagando a você? Eu posso pagar mais.

Balançou sua interminável bolsa de ouro.

— Sou leal — rosnou o guerreiro.

— Ah! Você fala, pelo menos. É um começo. Escute bem. Se você é leal, deve revelar a localização da torre.

O inimigo não se convenceu. Mesmo para mim aquilo parecia absurdo.

— Se você morrer aqui — prosseguiu Flappo — seremos obrigados a continuar vagando a esmo. E nosso amigo Gideon vai mandar hordas e mais hordas de infelizes contra nós. Como pôde ver, hordas de infelizes não são eficazes contra o meu amigo humano, ele tende a fatiá-las como um bom pernil. Então, um dia alguém não vai ser tão leal quanto você, e vai revelar o que queremos saber. E Gideon estará com menos soldados. E será mais fácil atacá-lo. E terá sido por sua culpa.

O halfling falava com velocidade, o raciocínio limitado do guerreiro não conseguia acompanhar. O inimigo caído tentou interromper algumas vezes, mas sempre era cortado por Flappo. Até que não soube mais o que dizer. Balbuciou algumas coisas. E falou.

— Seis dias a leste. Ele vai estar esperando vocês.

Flappo ergueu os olhos para mim, satisfeito. Seus meios malandros atuavam melhor que minha espada bruta.

Pensamos em voltar para a estalagem, mas descobrimos que não éramos mais bem-vindos. Recolhemos nossos pertences e fomos embora, enquanto os aldeões amarravam e prendiam os atacantes sobreviventes.

— Talvez ele tenha mentido — eu disse.

— Falou a verdade — garantiu Flappo. — Confie em mim. Posso até não saber muita coisa na vida, mas entendo de mentiras.

Caminhamos em direção a leste, até amanhecer, e continuamos. Fiquei impressionado com o tamanho daquele reino, e era apenas um entre tantos. Fazia parte da política do Império de Tauron, era civilizado, mas possuía trechos imensos de ermos selvagens. Assim era Arton. Impossível patrulhar cada metro quadrado, ou mesmo cada quilômetro. Era um mundo onde tiranos malignos se escondiam no meio de países conquistados, onde mercados voadores, metrópoles cosmopolitas e descampados perigosos existiam ao mesmo tempo.

— Como sabia do ataque? — disse Flappo.

— Do mesmo modo que sabia sobre a resposta estar em Petrynia.

Não era satisfatório, mas era a verdade. Quanto mais eu procurava as lembranças, mais elas fugiam. Mas, num descuido, podiam surgir de repente.

Seis dias depois, a vegetação rasteira começou a rarear. As árvores tornaram-se esparsas, ressequidas, mortiças. O chão seco exibiu rachaduras cada vez mais frequentes.

Avistamos a torre de Gideon.

• • • • • • • • • • •

Em um jogo de Tormenta RPG, um dos jogadores assume um papel diferente. Enquanto os demais constroem personagens, ele vai inventar a história, os coadjuvantes, os desafios, o próprio mundo. É o *mestre*.

O mestre é como o juiz de futebol: faz com que as regras sejam cumpridas e tem a palavra final sobre qualquer situação. É também como o narrador de um livro: descreve o ambiente e acontecimentos, para que os personagens principais (os jogadores) possam agir. É um diretor de cinema e um ator que troca de figurino o tempo todo, um adversário e aliado dos jogadores. Se RPG fosse videogame, o mestre seria o próprio aparelho: ele cria a realidade em que os personagens existem. Sem o mestre, não há jogo.

Mas não deixe o título pomposo enganá-lo: o mestre não é o "chefe" do jogo, não manda nos demais jogadores e não está acima deles. Seu dever é criar uma história para que *os outros* sejam protagonistas. Mais ainda, criar oportunidades para que o grupo construa uma história em conjunto. O mestre interpreta os vilões e enfrenta os jogadores, mas também os ajuda para que vençam (afinal, são os heróis!). O mestre oferece chances e desafios, mas não força os jogadores a nada: apenas reage às ações deles.

Em suma, o mestre é o árbitro final de tudo: história, regras, equilíbrio e diversão. Ele tem mais trabalho e responsabilidade, pois precisa preparar muita coisa de antemão para que o jogo transcorra sem problemas. Mas também tem as maiores recompensas: quando uma aventura dá certo e todos se divertem, os méritos cabem ao mestre.

O que é Mestrar?

"Mestrar" nada mais é que inventar um enredo básico, descrever o ponto de partida aos jogadores e perguntar o que eles desejam fazer. Então, narrar as consequências dessas ações.

Digamos que você inventa um ponto de partida clássico: os personagens estão todos juntos em uma taverna. Então, descreve um bando de gnolls entrando na taverna, machados em punho, exigindo o ouro de todos. E agora? O que os jogadores farão?

Você pode achar que eles vão enfrentar os gnolls — e provavelmente está certo. Mas talvez o ladino decida se esgueirar pela porta dos fundos, para tentar descobrir se há mais gnolls lá fora. Talvez o mago queira intimidar os gnolls com uma exibição de seus poderes, afugentando-os.

Os jogadores são livres para fazer suas escolhas — inclusive escolhas que você não esperava. Não cabe ao mestre forçá-los a nada. Você apenas pede que façam testes, e descreve o resultado de suas ações.

Mestrar é proporcionar a diversão do grupo através do RPG. É ter poder absoluto, mas saber usá-lo bem. Um bom mestre não lança um exército de milhares de gnolls contra um grupo de 1° nível — você *pode* fazer isso, mas todos os personagens vão morrer, o que não é divertido. Da mesma forma, um bom mestre não coloca os jogadores em combate contra dois gnolls doentes e manetas — isso é fácil demais, e vitórias sem desafio também não são divertidas.

Como mestre, você vai costurar as ideias e interpretação dos jogadores em uma história coesa. Todos constroem a história juntos, enquanto jogam. Mas é você quem a conduz.

Você deve ser o mestre se...

• Tem uma boa ideia para começar uma história, mas quer inventar o meio e o fim junto com seus amigos.

• Conhece bem as regras. O bastante para tomar decisões de improviso, ou pelo menos garantir equilíbrio quando elas forem quebradas.

• Gosta de assumir o papel do vilão.

• Não se importa em "ser derrotado" pelos heróis.

• Não quer os "holofotes" sobre si o tempo todo.

Você não deve ser o mestre se...

• Tem uma boa ideia para uma história, mas já decidiu o começo, meio e fim. Um mestre deve estar disposto a mudar sua história a todo momento.

• Não conhece as regras, nem tem tempo ou paciência para aprendê-las. Nesse caso, cedo ou tarde você vai cometer alguma injustiça com os jogadores.

• Não consegue desafiar seus amigos, mesmo em um jogo de faz de conta.

• Quer "vencer" o tempo todo.

• Precisa ser sempre o centro das atenções.

Criando Aventuras

Antes de começar a jogar, você vai precisar inventar uma aventura — ou ler uma aventura pronta que tenha comprado ou achado na internet.

Uma "aventura" é uma história em um jogo de RPG — mais ou menos como um capítulo de um livro ou um episódio de seriado. Aventuras podem durar apenas uma partida (ou "sessão"), ou se estender por algumas sessões. Em geral, é melhor planejar aventuras que durem algumas horas, e depois continuar outro dia.

Para criar uma boa aventura, comece com um enredo ou desafio básico. Digamos que um anel mágico tenha sido roubado por goblinoides, que levaram-no para seu líder, no fundo de um complexo de cavernas subterrâneas. Aí temos um bom ponto de partida (bem simples, mas divertido).

Pense em como os jogadores podem se envolver com essa premissa. Eles são contratados para reaver o anel mágico? O objeto pertencia à família de um deles? Ou o anel pode ser perigoso nas mãos dos goblinoides, e os heróis querem reavê-lo antes que cause algum mal? Todas são opções válidas, mas *não* faça uma aventura que dependa de uma escolha específica dos jogadores — afinal, talvez eles *não queiram* recuperar o anel.

Tenha algumas alternativas à mão. Em vez de um anel, talvez o irmão de um deles tenha sido raptado e levado para as cavernas. Ou ainda, talvez o rei ofereça uma recompensa pelo líder goblinoide.

Melhor ainda, tenha mais de uma aventura planejada: se eles não quiserem saber do anel mágico, podem se interessar pela velha bruxa que dizem viver na montanha próxima, ou pelos lobos de olhos vermelhos que atacaram um mercador semana passada.

Então é hora de criar personagens coadjuvantes, vilões e outros elementos de regras. Você pode usar fichas prontas (por exemplo, os goblinoides apresentados neste livro) ou construir seus próprios adversários. Faça um mapa das cavernas (talvez com armadilhas e perigos naturais) e capriche nas estatísticas do líder goblinoide.

Por fim, decida as recompensas pelo sucesso na missão. Os jogadores podem ficar com o anel? O rei vai conceder-lhes um favor? Receberão um baú cheio de ouro?

Aí está. Você tem uma estrutura básica, agora basta forrar esse esqueleto com coisas interessantes. Pense em personagens que você gostaria que os jogadores encontrassem, cenas que você gostaria que acontecessem. Talvez, na entrada das cavernas, eles encontrem um velho louco que conversa com sua pedra de estimação. Talvez, em um corredor subterrâneo, o fantasma de uma princesa deseje reencontrar seu amado príncipe. Talvez um dos goblinoides esteja arrependido de seus atos, e peça clemência aos aventureiros. Suas histórias podem ser tão simples ou complexas quanto você quiser.

Ao encerrar uma aventura, você pode descartar os personagens e nunca mais voltar a eles. Ou pode começar outra história com os mesmos protagonistas. Uma série de aventuras com os mesmos personagens, em uma história contínua, é uma *campanha*.

Algumas campanhas têm um grande enredo, que se desenrola de episódio em episódio. Outras são séries de aventuras isoladas, sem muita ligação entre si. Faça o que achar melhor.

Lembre-se: quanto mais esforço, criatividade e dedicação você coloca em uma aventura, mais você e seus amigos se divertem.

Estilos de Jogo

Não há maneira "certa" ou "errada" de jogar RPG. Cada grupo de jogadores tem seu próprio estilo.

Alguns gostam de menos papo e mais ação, sem muita conversa, com perigo e combate o tempo todo. Outros preferem o lado mais teatral do jogo — gostam de interpretar seus personagens a fundo, pensar em sua personalidade. Outros ainda enxergam o jogo como um quebra-cabeças, um exercício de tática e estratégia.

Todos estão certos. O importante neste jogo é que todos se divirtam. Então, pense no tipo de aventura que seus amigos preferem: para alguns grupos, vasculhar masmorra após masmorra atrás de um anel mágico seria algo chatíssimo — mas, para outros, matança de monstros é diversão garantida.

Construa suas aventuras tendo em mente as preferências dos jogadores — *todos eles*. Se há um bardo que adora conquistar raparigas e impressionar nobres, inclua situações assim na história. Para um bárbaro que ama lutar e resmunga quando está entediado, providencie combates. Mesmo que seu grupo goste mais de ação, interpretação ou tática, procure incluir sempre um pouco de cada. Variar é sempre bom, e dá chances a todos para agir.

Desafios

Os personagens não precisam se preocupar apenas com monstros e inimigos — Arton é um mundo de perigos, e as vidas dos aventureiros são sempre arriscadas. Quando inventar suas aventuras, tenha em mente estes e outros desafios.

Ácido

Ácidos corrosivos causam 1d6 pontos de dano por rodada de exposição. Imersão total (por exemplo, cair dentro de um poço de ácido) causa 10d6 pontos de dano por rodada.

Armadilhas

Os vilões adoram forrar seus covis de armadilhas, para afastar aventureiros intrometidos. Mesmo antigos templos e masmorras abandonadas podem conter as mais diversas armadilhas protegendo seus tesouros.

A ficha de cada armadilha traz as informações a seguir.

Teste de Resistência: o tipo e CD do teste de resistência que a vítima da armadilha deve fazer para evitar ou reduzir seu efeito.

Dano/Efeito: o que acontece com a criatura que disparou a armadilha. Normalmente, uma armadilha afeta apenas a criatura que a disparou; se afetar uma área, isso estará especificado aqui.

CD de Percepção e Ladinagem: a dificuldade dos testes para encontrar e desarmar a armadilha.

ND: a medida do perigo que a armadilha representa.

As armadilhas a seguir estão organizadas em ordem crescente de nível de desafio. Usando estas como base, você também pode inventar novas armadilhas.

Armadilhas com o nome em *itálico* são mágicas.

Agulha envenenada: Reflexos (CD 20) para evitar; 1 ponto de dano mais veneno de cascavel; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Arame farpado: Fortitude (CD 20) para reduzir à metade; 1d6+2 pontos de dano; Percepção (CD 20), Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Fosso: Reflexos (CD 15) para evitar; queda de 3m que causa 2d6 pontos de dano; Percepção (CD 22); Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Rede: Reflexos (CD 15) para evitar; a vítima fica presa (no seu turno, pode tentar escapar com uma ação completa e um teste de Acrobacia, CD 20); Percepção (CD 20), Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Virote: Reflexos (CD 20) para evitar; 1d10+2 pontos de dano; Percepção (CD 22); Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Bloco de pedra: Reflexos (CD 15) para evitar; 4d6 pontos de dano; Percepção (CD 20), Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Fosso camuflado: Reflexos (CD 20) para evitar; queda de 3m que causa 2d6 pontos de dano; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 20); ND 1.

Fosso profundo: Reflexos (CD 20) para evitar; queda de 6m que causa 4d6 pontos de dano; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 20); ND 2.

Lâmina na parede: Reflexos (CD 20) para evitar; 2d6+5 pontos de dano; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 2.

Armadilha de fogo: Reflexos (CD 16) para reduzir à metade; 4d6+3 pontos de dano de fogo; Percepção (CD 29), Ladinagem (CD 29); ND 2.

Pêndulo de teto: Reflexos (CD 25) para evitar; 1d12+10 pontos de dano; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 3.

Fosso com estacas: Reflexos (CD 20) para evitar; queda de 9m que causa 6d6 pontos de dano mais estacas que causam 2d4+5; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 20); ND 4.

Gás venenoso vaporizado: Fortitude (CD 17) para reduzir à metade; veneno que causa 1d12 pontos de dano por rodada durante 4 rodadas; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 25); ND 4.

Estátua executora: dois testes de Reflexos (CD 25) para evitar; cada teste falho resulta em 1d12+10 pontos de dano; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 5.

Parede instável: Reflexos (CD 25) para reduzir à metade; 8d6 pontos de dano em todas as criaturas numa área de 3m de lado; Percepção (CD 20); Ladinagem (CD 20); ND 6.

Sala inundada: depois de ativada, os personagens têm 5 rodadas para achar uma saída (arrombando uma porta, encontrando uma passagem secreta, dissipando uma ilusão...). Após esse tempo, cada personagem deve prender a respiração para não se afogar; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 25); ND 7.

Bruma da insanidade vaporizada: Fortitude (CD 20) para evitar; todos em uma área de 6m de lado sofrem os efeitos da magia *confusão*; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 25); ND 8.

Desabamento do teto: Reflexos (CD 30) para reduzir à metade; 15d6 pontos de dano em todos os personagens numa área de 6m de lado; Percepção (CD 20); Ladinagem (CD 20); ND 9.

Abismo da morte: Reflexos (CD 30) para evitar; o chão se abre sob todos os personagens numa área de 6m de lado, derrubando-os numa queda de 30m que causa 20d6 pontos de dano, sobre estacas que causam mais 2d8+10 pontos de dano; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 25); ND 10.

Sala esmagadora: depois de ativada, os personagens têm 2 rodadas para achar uma saída; depois desse tempo, cada personagem que ainda estiver na sala começa a sofrer 10d6 pontos de dano por rodada; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 25); ND 10.

Calor e Frio

Um personagem em clima muito quente (acima de 50º C) ou muito frio (abaixo de –10º C) deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude a cada hora (CD 15 +1 por teste anterior). Falha resulta em 1d6 pontos de dano.

Em situações de calor extremo (acima de 60º C) ou frio extremo (abaixo de –20º C) o teste deve ser feito a cada minuto.

Doenças

Um personagem exposto a uma doença deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD varia conforme a doença) para evitar o contágio, ou sofre seus efeitos.

Em caso de contágio, o personagem doente deve repetir o teste todos os dias para evitar o mesmo efeito. Dois sucessos seguidos indicam que o personagem está curado.

Doenças com o nome em itálico são mágicas.

Calafrios diabólicos: transmitida por alguns tipos de diabos. A vítima deve ser bem-sucedida em três testes de Fortitude seguidos para se curar, em vez de apenas dois.

Enjoo cegante: transmitida por água contaminada. Sempre que a vítima perde 2 ou mais pontos de Força, deve realizar outro teste de Fortitude ou fica permanentemente cega.

Febre demoníaca: transmitida por alguns tipos de demônios. Quando sofre qualquer dano, a vítima deve fazer outro teste de Fortitude; se falhar, perde 1 ponto de Constituição permanentemente.

Exemplos de Doenças

Doença	Tipo	CD	Efeito
Calafrios diabólicos	Ferimento	16	1d4 For
Enjoo cegante	Ingestão	18	1d4 For
Febre demoníaca	Ferimento	20	1d6 Con
Febre do esgoto	Ferimento	14	1d3 Des, 1d3 Con
Febre do riso	Inalação	18	1d6 Sab
Febre escarlate	Ferimento	17	1d6 For
Febre mental	Inalação	14	1d4 Int
Maldição pegajosa	Contato	16	1d4 Con
Podridão da múmia	Contato	20	1d6 Con
Tremores	Contato	15	1d8 Des

Febre do esgoto: transmitida por ratos gigantes e otyughs. Uma pessoa ferida que passe por lugares imundos também pode contrair esta doença.

Febre do riso: causa surtos de agitação e, em casos mais graves, loucura.

Febre escarlate: causa enfraquecimento muscular.

Febre mental: causa enxaquecas e torpor.

Maldição pegajosa: transforma os órgãos internos da vítima em uma massa disforme. A vítima deve ser bem-sucedida em três testes de Fortitude seguidos para se curar, em vez de apenas dois.

Podridão da múmia: esta terrível maldição é contraída pelo toque de uma múmia. Testes de resistência bem-sucedidos não curam a podridão; apenas magias podem curá-la.

Tremores: causa convulsões e movimentos involuntários.

Fogo

Um personagem diretamente exposto a chamas deve ser bem-sucedido em um teste de Reflexos (CD 15) ou vai pegar fogo, sofrendo 1d6 pontos de dano por rodada. Apagar o fogo exige uma ação completa e um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15), ou um mergulho na água...

Fogo provocado por magias instantâneas, como *bola de fogo* e *mãos flamejantes*, não dura o suficiente para incendiar alguém.

Fome e Sede

Um personagem pode resistir um dia sem água ou comida, sem maiores problemas. Depois disso, deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por hora sem água, ou por dia sem comida (CD 10, +1 por teste anterior). Falha resulta em 1 ponto de dano de Constituição.

Fumaça

Um personagem imerso em fumaça densa (por exemplo, dentro de uma casa em chamas) deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por rodada (CD 10 +1 por teste anterior). Em caso de falha, perde a rodada engasgando-se e tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação. Falhar em dois restes seguidos causa 1d6 pontos de dano.

Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem às criaturas em seu interior.

Lava

Lava, magma e outros materiais incandescentes (como metal derretido) causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada de exposição direta.

Imersão total (por exemplo, cair na cratera de um vulcão... hmm, melhor construir outro personagem) causa 20d6 pontos de dano por rodada, e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem fica duas rodadas na lava e depois sai, sofre um total de 60d6 pontos de dano.

Queda

Uma queda causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m, até um máximo de 40d6 para uma queda de 60m ou mais. Em caso de queda na água, reduza em 6m (ou seja, –4d6) o dano.

Um objeto pesado (pedra, baú, barril...) que caia sobre uma criatura também causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m da queda. Um objeto muito pesado (rocha, piano, carroça...) causa 2d6 pontos de dano por cada 1,5m de altura da queda.

Sufocamento

Um personagem pode prender a respiração durante um número de rodadas igual a seu valor de Constituição (por exemplo, 15 rodadas se tem Con 15).

Após esse tempo, deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por rodada (CD 10, +1 por teste anterior) ou ficará inconsciente. Um personagem inconsciente por falta de ar sofre 1 ponto de dano de Constituição por rodada, até morrer (quando chega a Constituição 0) ou respirar novamente.

Venenos

Um personagem exposto a um veneno deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD varia conforme o veneno; veja a tabela abaixo) ou sofre o efeito do veneno. Alguns venenos poderosos afetam a vítima mesmo em caso de sucesso no teste; a versão reduzida do efeito estará entre parênteses.

Alguns venenos não fazem efeito instantaneamente. Nesses casos, o personagem faz o teste de resistência quando o efeito acontece, não no momento da exposição. Outros venenos fazem efeito mais de uma vez; a vítima faz o teste de Fortitude cada vez que o efeito acontece, e mesmo em caso de sucesso ainda precisará fazer os outros.

Os venenos são divididos em quatro tipos básicos, de acordo com o método de inoculação.

Contato: inoculados através de um ataque bem-sucedido de toque ou com arma (mesmo que não cause dano), ou se a vítima toca um objeto envenenado.

Ferimento: inoculados através de um ataque bem-sucedido com arma, que cause pelo menos 1 ponto de dano.

Inalação: inoculados através da respiração. Normalmente, são armazenados em frascos de vidro que podem ser arremessados à distância de 3m. Quando o frasco se quebra, libera o veneno, que preenche um cubo de 3m. Todas as criaturas na área são expostas — prender a respiração não impede a inoculação, uma vez que o veneno pode entrar por canais lacrimais, membranas nasais e outras partes do corpo.

Ingestão: inoculados através de comida ou bebida.

Aplicar um veneno de contato ou ferimento em uma arma é uma ação padrão, com 10% de chance de exposição acidental ao veneno durante o processo (um personagem com o talento Usar Venenos ignora essa chance). O veneno afeta apenas a primeira criatura atingida pela arma.

Em qualquer caso, uma magia *remover veneno* cura qualquer efeito causado pelo veneno, e elimina a necessidade de testes de resistência futuros.

Exemplos de Venenos

Veneno	Tipo	CD	Efeito	Preço
Bile de dragão	Contato	27	3d6 For	2.400 TO
Extrato de lótus negra	Contato	23	3d6 Con (1d6 Con) por minuto durante 2 minutos	4.500 TO
Pomada bege	Contato	18	2d6 Des (1d6 Des)	625 TO
Raiz paralisante	Ferimento	18	Paralisia por 1 hora	1.000 TO
Erva azul	Ferimento	15	1d6 Con	100 TO
Essência de sombra	Ferimento	17	2d6 For (1d6 For)	375 TO
Veneno de cascavel	Ferimento	15	1d12 PV	50 TO
Arsênico	Ingestão	15	1d6 Con	50 TO
Óleo ocre	Ingestão	19	Após 1 hora, 2d6 Con (1d6 Con) por hora durante 2 horas	1.350 TO
Pó de lich	Ingestão	19	2d6 For (1d6 For)	850 TO
Sonífero	Ingestão	17	Inconsciência por 1d4 horas	625 TO
Gás da sonolência	Inalação	15	Inconsciência por 1d4 horas	1.000 TO
Névoa da insanidade	Inalação	17	2d6 Sab (1d6 Sab)	750 TO

Condições

Estas são condições prejudiciais que podem afetar os personagens. Se um personagem tiver mais de uma condição, aplique todos os efeitos. Se eles entrarem em conflito, aplique o mais severo.

Abalado: com medo de algo. O personagem sofre –2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Se o personagem ficar abalado novamente, em vez disso fica apavorado.

Agarrado: preso em combate corpo-a-corpo. O personagem sofre –2 nas jogadas de ataque, só pode atacar com armas leves, fica desprevenido e não pode se mover.

Apavorado: com muito medo de algo. O personagem tenta fugir da fonte de seu medo da melhor maneira possível. Se não conseguir, poderá lutar, mas com as penalidades de estar abalado.

Atordoado: incapaz de agir e desprevenido.

Caído: deitado no chão. O personagem sofre –4 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo e move-se com metade do seu deslocamento. Seus oponentes recebem +4 nas jogadas de ataque corpo-a--corpo, mas sofrem –4 nas jogadas de ataque à distância.

Cego: incapaz de enxergar. O personagem tem 50% de chance de errar qualquer ataque, fica desprevenido e sofre –4 na CA (para um total de –8), move-se com metade do seu deslocamento e sofre –4 em testes de perícia baseadas em Força ou Destreza.

Confuso: com o discernimento afetado por um efeito. Veja a magia *confusão* para mais detalhes.

Dano de Habilidade: o personagem perdeu 1 ou mais pontos em um ou mais valores de habilidades. Pontos de habilidades perdidos voltam à taxa de 1 por dia, ou de acordo com o efeito que diminuiu o valor. Um personagem com Força ou Destreza 0 cai paralisado. Um personagem com Inteligência, Sabedoria ou Carisma 0 cai inconsciente. Um personagem com Constituição 0 morre.

Desprevenido: com a guarda baixa. O personagem sofre –4 na classe de armadura.

Enjoado: passando mal. O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada.

Enredado: com o movimento prejudicado. O personagem sofre –2 nas jogadas de ataque, –4 na Destreza, move-se com metade do seu deslocamento e não pode correr ou fazer investidas.

Exausto: muito cansado. O personagem sofre –6 na Força e Destreza, move-se à metade do seu deslocamento e não pode correr ou fazer investidas. Se o personagem ficar fatigado ou exausto novamente, cai inconsciente.

Fascinado: com a atenção presa em alguma coisa. O personagem fica parado, sem fazer nada exceto observar aquilo que lhe fascinou, e sofre –4 nos testes de Percepção. Qualquer ameaça óbvia anula este efeito. Um personagem pode gastar uma ação padrão para sacudir um personagem fascinado e anular este efeito.

Fatigado: cansado. O personagem sofre –2 na Força e Destreza e não pode correr ou fazer investidas. Se o personagem ficar fatigado novamente, fica exausto.

Inconsciente: indefeso e incapaz agir.

Incorpóreo: sem corpo físico. O personagem é imune a ataques, exceto mágicos, e mesmo esses têm 50% de chance de falha. Pode atravessar objetos sólidos; assim, seus ataques são sempre de toque. Efeitos de essência ignoram esta condição.

Indefeso: amarrado, inconsciente ou paralisado. Um personagem indefeso tem CA 5 + seu modificador de tamanho, e pode sofrer golpes de misericórdia.

Invisível: não pode ser visto. O personagem recebe camuflagem total, e contra seus ataques todas as criaturas ficam desprevenidas. Certos efeitos, como faro, anulam a invisibilidade.

Lento: o personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Além disso, sofre –1 nas jogadas de ataque, na CA e nos testes de Reflexo, e move-se à metade do seu deslocamento.

Nível negativo: um nível negativo impõe uma penalidade de –1 nas jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Cada nível negativo também faz um conjurador perder sua magia memorizada de mais alto nível, ou pontos de magia equivalentes à magia de mais alto nível que pode lançar.

Ofuscado: com a visão prejudicada. O personagem sofre –1 nas jogadas de ataque.

Paralisado: indefeso e incapaz de se mover. O personagem fica com valores efetivos de Força e Destreza de 0, mas pode realizar ações mentais. A CA de um personagem imóvel é 5 + seu modificador de tamanho (a mesma de um objeto inanimado).

Pasmo: incapaz de agir (mas pode se defender normalmente).

Sangrando: com um ferimento aberto. No início de cada turno, o personagem deve fazer um teste de Constituição (CD 15). Se for bem-sucedido, estabiliza. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano e continua sangrando.

Surdo: incapaz de ouvir. O personagem sofre –4 nos testes de Iniciativa e Percepção. Além disso, precisa fazer um teste de Vontade para lançar qualquer magia (CD 10 + o nível da magia). Uma magia afetada pelo talento Magia Silenciosa não sofre essa limitação.

Surpreendido: que não está ciente de seus inimigos. O personagem não pode agir e fica desprevenido durante a primeira rodada do combate.

Conduzindo o Jogo

Quando a aventura estiver planejada, é hora de sentar e jogar. É quando sua criatividade e planejamento dão frutos.

Não há grande dificuldade em mestrar. Siga o que já foi discutido neste capítulo (apresentando situações e escolhas aos jogadores, e reagindo às ações deles) e os exemplos de jogo em outros capítulos. Mesmo que sua primeira sessão não seja um sucesso total, não desanime. Mestrar é uma forma de contar histórias, e isso é natural para todos nós. Cedo ou tarde, você vai pegar o jeito.

Improvisando

Por mais regras e exemplos que existam neste livro, é impossível cobrir *todas* as situações que possam surgir na mesa de jogo. Os jogadores *certamente* vão apresentar ideias que não encaixam no que está descrito aqui. Então, você precisará improvisar.

Ótimo! Ser mestre não é apenas recitar os regulamentos do livro. É usar seu próprio bom senso e discernimento para manejar

as situações de jogo. Quando tiver que improvisar uma regra (ou mesmo o desenrolar da história), pense no seguinte.

• O que será mais divertido para o grupo?

• Esse tipo de situação já aconteceu em filmes ou livros de que você lembra? Qual foi o resultado?

• O jogador está sendo criativo e usando a imaginação, ou apenas "apelando" e procurando saídas fáceis? Boa vontade deve ser incentivada; busca por atalhos ou furos nas regras, desencorajada.

• Não existe mesmo *nada* parecido nas regras? Não é possível apenas adaptar uma regra já existente?

Em geral, tente sempre dizer "sim" para qualquer ideia nova apresentada pelos jogadores. Nada é mais chato que um mestre tentando negar tudo, só porque não aparece no livro ou não se encaixa em sua visão da história.

Como regra geral, pense em um teste (de habilidade ou perícia) que possa resolver a situação. Boas ideias e/ou condições favoráveis oferecem +2 de bônus, enquanto que ideias ruins e/ou condições desfavoráveis impõem –2 de penalidade.

Lidando com o Grupo

Independente da aventura que você planejou, ou dos personagens que seus amigos interpretam, você estará lidando com pessoas. Provavelmente eles veem você como uma espécie de líder (já que o mestre tem as maiores responsabilidades). Então, tenha alguns cuidados para que o jogo transcorra bem.

Em primeiro lugar, garanta que *todos* estejam se divertindo. Alguns jogadores são mais extrovertidos; outros são tímidos e retraídos. Não deixe que os primeiros dominem a sessão inteira. Se alguém está quieto no canto, sem abrir a boca, pergunte: "E você? O que está fazendo?".

Uma das melhores maneiras de garantir a participação de todos é manter o grupo unido. Há mestres que gostam de conduzir "sessões paralelas" com cada personagem, fazendo seus destinos se cruzarem apenas eventualmente. Embora isso não seja errado, em geral é mais difícil, e não rende tanta diversão. Tormenta RPG é sobre aventureiros que enfrentam o mal juntos, confiando uns nos outros. Não perca muito tempo com apresentações ou a história individual de cada personagem antes que eles se encontrem. Assim que possível, una-os em torno de um objetivo comum e faça com que interajam. Mesmo que não seja a coisa mais realista do mundo, será divertido.

Você e o seu grupo devem decidir como encarar questões externas que afetam o jogo diretamente. Se alguém não puder jogar, a sessão ocorre mesmo assim? Ou é melhor cancelar e deixar para outro dia? Se um dos jogadores se atrasa, ele entra no meio da história, ou todos esperam a sua chegada? Como o jogo não acontece sem o mestre, essas decisões muitas vezes caberão a *você* — mas devem ser consenso.

Muitos grupos (ou todos) gostam de contar piadas, relembrar partes de filmes e conversar sobre outras coisas durante o jogo. Afinal, em uma reunião de amigos, a descontração é a norma. Vocês devem decidir se gostam dessas interrupções ou não. Alguns grupos não se importam em parar o jogo a cada dez minutos para comentar o último episódio de um seriado. Outros preferem concentrar-se na interpretação, e deixar o bate-papo para outra hora. Seja o que for que vocês decidirem, o mestre será o responsável por fazer valer a decisão.

Por fim, pode ser que algum jogador esteja atrapalhando a diversão de todos. Você precisa controlá-lo de alguma forma — essa é, com certeza, a pior parte de ser um mestre. Para a grande maioria das situações em que isso ocorre, a solução é a mesma: *converse com os jogadores*. Nenhuma tabela de penalidades em pontos de experiência ou tesouros resolve isso com a mesma eficiência de um pedido honesto.

Diversão é Tudo

Priorize sempre a diversão do grupo acima de todos os outros fatores. Você pode julgar o que será divertido melhor que os outros jogadores (afinal, você tem uma boa ideia do que acontecerá a seguir na aventura). Assim, mesmo que os jogadores achem "mais divertido" ganhar uma tonelada de ouro por vencer um goblin de 1° nível, você sabe que será mais satisfatório obter a recompensa depois de bastante esforço.

Procure manter o jogo em movimento. Não deixe os jogadores muito tempo parados, pensando no que fazer. Insira algum elemento que faça a história seguir! Isso não significa necessariamente combate, ou mesmo ação. Pode ser que um bardo apresente um argumento destruidor contra as opiniões dos personagens, ou que um mensageiro traga notícias importantes de um reino distante. Tanto na interpretação quanto na batalha, o melhor é seguir em frente.

Recapitulações

Para manter a história fresca na memória dos jogadores e evitar erros desnecessários, você pode fazer uma recapitulação da sessão anterior no início de cada partida.

Melhor ainda é pedir para que os jogadores o façam: em cada sessão, um deles é responsável por recapitular e relembrar os colegas dos eventos anteriores. Você pode premiar recapitulações especialmente inspiradas ou úteis com pontos de experiência ou outras recompensas (veja adiante).

Testes de Perícia Estendidos

Muitas tarefas podem ser resolvidas com um único teste de perícia. Se um personagem quer pular um muro ou estancar um sangramento, o sucesso ou falha é aparente depois de um único teste. Entretanto, para situações complicadas e que consomem tempo (como escalar uma grande montanha ou curar uma doença grave), ou quando o mestre quer criar clima de tensão e suspense, esta regra pode ser usada.

Em um teste de perícia estendido, os personagens devem acumular uma quantidade de testes bem-sucedidos antes de três falhas, o que indica uma falha total. A complexidade da tarefa é refletida na CD dos testes e na quantidade de sucessos exigidos.

Por exemplo, os personagens estão investigando uma guilda de ladrões. Para isso precisam investigar e fazer perguntas na cidade

durante algum tempo — pela dificuldade da tarefa, rolar um único teste parece estranho.

O mestre pede um teste estendido de Obter Informação. Acumular seis sucessos indica que eles encontram as pistas. Acumular três falhas antes de seis sucessos, entretanto, indica que eles foram descuidados e alertam os membros da guilda, além de não conseguir descobrir o que queriam.

Assim como testes de perícia, testes de habilidade podem ser tratados como testes estendidos.

Exemplos de Testes Estendidos

Sucessos exigidos	Complexidade	Exemplos
3	Simples	Escalar um paredão (Atletismo)
6	Média	Treinar um cavalo (Adestrar Animais)
9	Alta	Atravessar um deserto (Sobrevivência)
12	Incrível	Compreender um ritual antigo (Identificar Magia)

Penalidades em Testes Estendidos

O mestre pode aplicar uma penalidade para cada falha em um teste de perícia estendido (isto é, além do fato de cada falha deixar o personagem mais perto de uma falha total).

Por exemplo, digamos que um personagem esteja envolvido em uma negociação intrincada com um mercador de Vectora, exigindo um teste estendido de Diplomacia. Cada vez que falha, ele pode sofrer uma penalidade cumulativa de –2 nos testes seguintes — isso significa que o mercador está ficando cada vez mais ofendido.

Da mesma forma, um personagem escalando uma montanha com um teste estendido de Atletismo pode sofrer 3d6 pontos de dano para cada falha, representando machucados durante a subida.

Interrupções e Novas Tentativas

A maioria dos testes estendidos pode ser interrompida sem problemas. Entretanto, o mestre pode determinar que uma interrupção conte como uma falha, ou até mesmo como uma falha completa no teste estendido.

Normalmente pode-se fazer novas tentativas de testes estendidos. Entretanto, da mesma forma que com testes normais, alguns testes estendidos têm consequências que devem ser levadas em conta. Por exemplo, uma armadilha que exige um teste estendido de Ladinagem pode disparar em caso de falha.

Testes Estendidos Usando Várias Perícias

Alguns testes estendidos podem envolver mais de uma perícia. Por exemplo, uma audiência com a nobreza de Valkaria pode exigir Diplomacia e Intuição, enquanto que infiltrar-se em um acampamento goblinoide pode envolver Atletismo e Furtividade.

O mestre pode exigir um determinado número de sucessos em cada perícia — por exemplo, três sucessos em Diplomacia e três sucessos em Intuição antes de três falhas ao todo. Ou deixar em aberto — seis sucessos entre testes de Diplomacia e Intuição. A segunda opção permite que os personagens usem perícias nas quais são melhores, o que pode envolver mais jogadores na cena.

Se o mestre quiser mais variedade, pode misturar outros tipos de testes. Por exemplo, a busca pelas ruínas de um templo no Deserto da Perdição pode envolver testes de perícia (Percepção e Sobrevivência) e resistência (Fortitude).

Ajuda e Testes Estendidos

Personagens podem prestar ajuda normalmente em testes estendidos. Os personagens ajudando fazem seu teste de ajuda cada vez que o personagem desempenhando a tarefa fizer um novo teste como parte do teste estendido.

O mestre pode permitir que personagens prestem ajuda com outras perícias que estejam relacionadas à tarefa. Por exemplo, alguém fazendo um teste estendido de Sobrevivência para seguir uma trilha pode ser ajudado por um colega que procura pistas, realizando testes de Percepção. Assim como permitir diversas perícias nos testes estendidos, isso pode envolver mais jogadores na cena.

Viagens

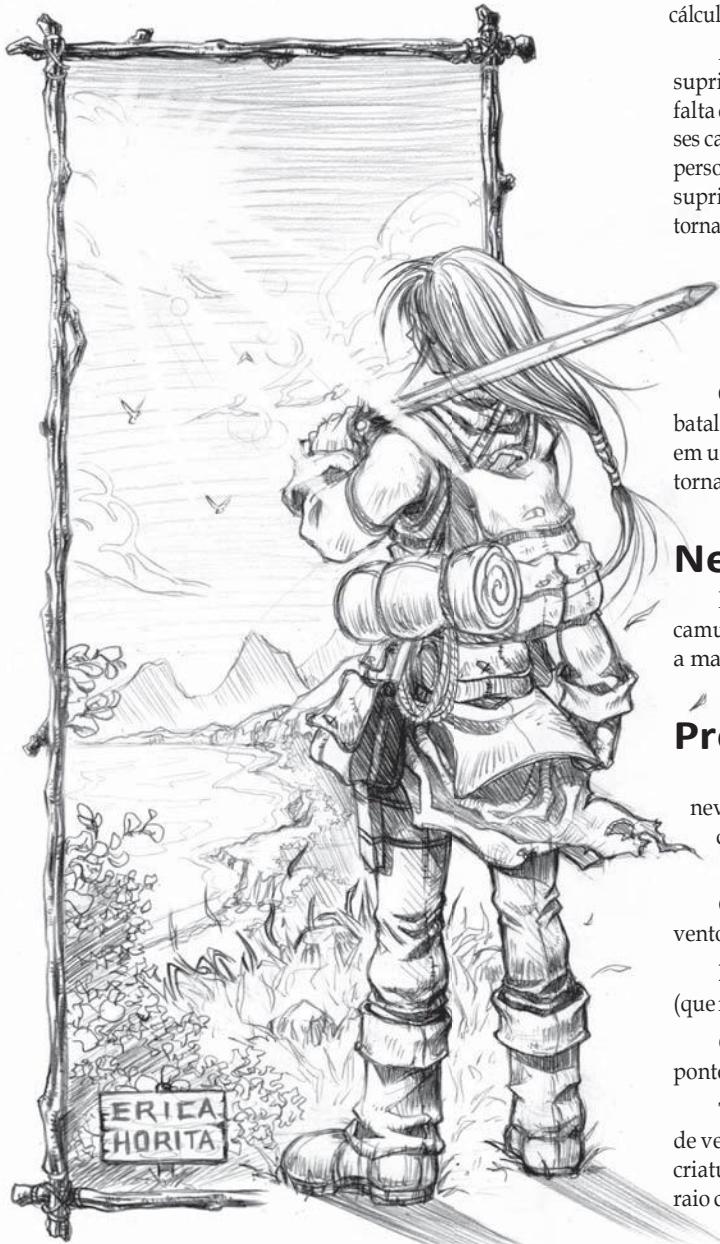
A maioria das sagas de fantasia envolve grandes jornadas até reinos distantes. Você pode simplesmente resumir essas viagens em uma ou duas frases ("O caminho até Yuden é árduo, mas vocês chegam no final do verão...") ou conduzi-las em detalhes, com inúmeras aventuras pelo caminho.

Para determinar a distância percorrida por hora ou dia de viagem, consulte a tabela a seguir, considerando o deslocamento do membro mais lento do grupo.

Movimento em Viagens

Deslocamento	Distância por hora	Distância por dia
4,5m	2,25km	18km
6m	3km	24km
7,5m	3,75km	30km
9m	4,5km	36km
12m	6km	48km
15m	7,5km	60km

Terreno e Clima

As distâncias na tabela consideram terreno aberto e clima bom. Em terreno difícil (florestas, montanhas, pântanos...) ou clima ruim (noite sem estelas, chuva, neblina...) diminua a distância percorrida pela metade.

Reduções por terreno difícil e clima ruim são cumulativas. Assim, um grupo que normalmente percorreria 36km por dia viajando por florestas e sob chuva percorrerá apenas 9km por dia.

Marcha Forçada

As distâncias na tabela consideram ritmo normal de caminhada. Também é possível correr; nesse caso, a distância percorrida dobra, mas a cada hora o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior) ou sofre 1d6 pontos de dano não letal.

Perdendo-se

Se o grupo não está seguindo uma estrada ou acidente geográfico óbvio — como um rio ou praia — , o guia deve ser bem-sucedido em um teste de Sobrevivência (CD 15) por dia de viagem, ou ficará perdido. Um grupo perdido viaja em uma direção aleatória. Uma vez por dia, cada membro pode fazer um teste de Sobrevivência (CD 20 –1 por dia de viagem aleatória) para perceber que está no caminho errado.

Uma vez que o grupo perceba estar perdido, pode determinar um novo caminho com um teste de Sobrevivência (CD 15 +1 por dia de viagem aleatória). Se mais de um personagem tenta determinar a direção certa, faça testes em segredo para cada um. Para os que forem bem-sucedidos diga a direção correta; para os que falharem diga uma direção aleatória, que eles *pensam* ser a correta. Os jogadores devem decidir qual escolher.

Suprimentos

Normalmente, é melhor não se importar com a quantidade de comida ou bebida que os personagens carregam. Esse tipo de preocupação pode tornar o jogo uma sequência interminável de cálculos, e desviar a atenção das partes mais divertidas da aventura.

A exceção é quando a aventura *em si* exige peocupação com suprimentos — durante uma travessia pelo Deserto da Perdição, a falta de água pode ser tão perigosa quanto qualquer monstro! Nesses casos, os jogadores devem controlar quantas rações de viagem os personagens possuem. Testes de Sobrevivência para encontrar mais suprimentos, e de Fortitude para resistir à fome e à sede, podem tornar uma viagem através de uma região inóspita tão emocionante quanto qualquer combate.

Clima

O clima pode ser um aspecto importante da aventura — uma batalha sob uma tempestade costuma ser mais dramática que lutar em um belo dia de sol! O clima pode fornecer desafios variados, e tornar a cena toda mais interessante.

Neblina

Neblina e nevoeiro densos obscurecem a visão, fornecendo camuflagem a criaturas até 1,5m, e camuflagem total a criaturas a mais de 1,5m.

Precipitações

A precipitação mais comum é a chuva, mas em climas frios neve e granizo também podem ocorrer. Tempestades são as precipitações mais violentas e, além de tornarem viagens praticamente impossíveis, podem ser bastante perigosas por si só.

Chuva: –4 em testes de Percepção, e os mesmos efeitos de vento forte (veja adiante).

Neve: –4 em testes de Percepção, além de criar terreno difícil (que reduz o deslocamento à metade).

Granizo: –4 em testes de Percepção, e também causa 1d3 pontos de dano por minuto.

Tempestade: –8 em testes de Percepção, e os mesmos efeitos de vendaval (veja adiante). Além disso, uma vez por minuto uma criatura (escolhida aleatoriamente) será atingida por um raio. Um raio causa 5d10 pontos de dano de eletricidade.

Vento

O vento pode apagar chamas, atrapalhar ataques à distância e, se poderoso o bastante, até arrastar criaturas.

Vento fraco: nenhum efeito em termos de jogo.

Vento forte: –2 nas jogadas de ataque à distância e 50% de chance de apagar chamas. Também dissipa magias de névoa em 4 rodadas.

Vendaval: –4 nas jogadas de ataque à distância e apaga chamas. Também dissipa magias de névoa em 1 rodada.

Furacão: torna ataques à distância impossíveis e apaga chamas. Além disso, a cada rodada, criaturas Grandes ou menores devem fazer um teste de Fortitude (CD 15) ou caem no chão; criaturas Médias ou menores, além de cair, são arrastadas 1d4 x 1,5m na direção do vento, e sofrem 1d4 pontos de dano por cada 1,5m.

Tornado: torna ataques à distância impossíveis e apaga chamas. Além disso, a cada rodada, criaturas Enormes ou menores devem fazer um teste de Fortitude (CD 25) ou caem; criaturas Grandes ou menores também são arrastadas 2d6 x 1,5m em uma direção aleatória, e sofrem 1d4 pontos de dano por cada 1,5m

Custo de Vida

Entre uma aventura e outra, heróis precisam comer, dormir e comprar roupas, como qualquer pessoa. Mas Tormenta RPG é sobre combater o mal, e não administrar despesas domésticas!

Para simplificar, em vez de pagar cada estadia ou refeição, um jogador pode pagar um custo mensal que representa o sustento de seu personagem. Esse valor inclui despesas mundanas como alimentação, moradia, vestuário e transporte, mas não equipamento de aventura — como armas, armaduras e itens mágicos.

O jogador pode escolher um dos custos mensais a seguir.

Pobre (custo mensal de 10 TO): você fica nas piores hospedarias. A base de suas refeições é pão velho, e os trapos que você veste são... Bem, *trapos*. Muitos monges, clérigos e paladinos vivem assim por opção — em geral doam quase todo o seu dinheiro, mantendo apenas o mínimo para uma vida decente. Outros, como bárbaros, druidas e rangers, não se importam muito com conforto.

Médio (50 TO): você dorme em estalagens e come em tavernas, com um eventual copo de vinho à noite. Esse estilo de vida é caro para pessoas comuns — imagine alguém que viva em hotéis e coma em restaurantes todos os dias —, mas boa parte dos aventureiros pode pagar por isso.

Rico (100 TO): você fica em quartos privativos nas estalagens, e sua montaria é bem tratada nos estábulos. Se puder pagar por isso sem preocupações, você provavelmente está tendo sucesso em sua carreira de aventuras.

Luxuoso (200 TO): suas roupas são feitas sob encomenda pelos melhores alfaiates, seus jantares são banquetes, e você dorme nas melhores estalagens — isso quando não é convidado por um nobre local para ficar em seu castelo. Seus passeios de carruagem atraem olhares de admiração e inveja.

De acordo com seu custo mensal, você recebe um modificador em testes de perícias baseadas em Carisma: –2 para pobre, +1 para rico e +2 para luxuoso.

Personagens do Mestre

Os personagens jogadores são os protagonistas da história. No entanto, além deles, suas aventuras vão incluir inúmeros outros personagens — interpretados pelo mestre. Desde o grande vilão até o garoto que cuida dos cavalos, o mundo é povoado por gente com personalidades distintas.

É importante criar coadjuvantes divertidos e marcantes, para que seus jogos não pareçam um deserto povoado apenas por zumbis sem mente. Esses coadjuvantes (chamados personagens do mestre, ou "PdMs") são construídos da mesma forma que os personagens jogadores. Mas você não precisa preencher fichas de personagem, calcular estatísticas ou escolher talentos para todos eles. Na verdade, são raros os PdMs que merecem esse tratamento de luxo!

Só precisam de fichas os inimigos que os heróis podem enfrentar, aliados importantes (cujas características serão relevantes em combate) ou outros que tenham influência direta sobre os aventureiros. Para os demais, um nome e traços gerais de personalidade são suficientes. E para personagens incidentais (a rapariga da taverna, o mendigo da esquina, o barão visto de longe...) nem mesmo um nome pode ser necessário.

Digamos que a sua aventura envolve o resgate da filha de um cavaleiro, raptada por cultistas malignos. O cavaleiro encontra os heróis no mercado da cidade, acompanhado por seu fiel escudeiro. Você provavelmente precisaria da ficha do cavaleiro (um aliado que lutará ao lado dos heróis), dos cultistas (que enfrentarão os heróis) e do líder cultista (um vilão importante, que deve ser um bom desafio). Você não precisa fazer ficha para o escudeiro (um alívio cômico para a aventura, sem função real no combate) ou a filha do cavaleiro (uma criança indefesa) — apenas seus nomes e personalidades são suficientes. E quanto aos mercadores, guardas e aldeões no mercado? Nem se importe com eles. Descreva-os em uma ou duas frases e siga em frente.

Alguns mestres gostam de incluir PdMs que acompanham o grupo — seja como companheiros e iguais, seja como conselheiros, ou mesmo protegidos. Não há problema em fazer isso. Apenas lembre-se que os PdMs são *coadjuvantes*. Por mais que você goste de seus PdMs, *nunca* faça com que sejam o centro das atenções. Esse papel cabe aos jogadores.

Assim, os PdMs não devem oferecer respostas de enigmas, apontar o curso de ação "certo" ou salvar a pele dos jogadores em caso de perigo. Se você *precisar* incluir um mago poderoso acompanhando o grupo, faça com que ele morra ou desapareça no início da aventura, para que não possa auxiliar os aventureiros.

Plebeus

Alguns PdMs usam as mesmas regras de criação que os personagens jogadores, com acesso às mesmas classes, perícias e talentos. No entanto, esses são apenas os mais importantes e poderosos coadjuvantes (outros aventureiros, os líderes dos vilões, um general famoso...).

A maior parte das pessoas do mundo não tem poderes ou qualidades especiais. São simples fazendeiros, mercadores, estudiosos, nobres, bandidos, guardas... Todos pretencem a uma única *classe de PdM*, chamada "plebeu".

Ao contrário dos heróis aventureiros, plebeus nunca serão poderosos, nunca matarão dragões, nunca salvarão o mundo. Apesar do nome, a classe não se aplica apenas a plebeus: aristocratas, estudiosos, mercadores e outros que jamais viveram aventuras também pertencem à classe.

Pontos de Vida: um plebeu tem 3 pontos de vida (+ seu modificador de Constituição) no 1º nível, e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Bônus Base de Ataque: igual a 3/4 do seu nível.

Perícias: um plebeu tem 2 perícias treinadas (+ modificador de Inteligência). Ele não tem perícias de classe: pode escolher qualquer perícia como treinada.

Talentos: um plebeu recebe Usar Armas Simples, Usar Armaduras Leves e Usar Escudos.

A seguir estão três exemplos de PdMs genéricos.

Bandido: humano, Plebeu 2, CM; ND 1/3; Médio, desl. 9m; PV 10; CA 15 (+1 nível, +2 Des, +2 armadura); corpo-a-corpo: clava +4 (1d6+3); à distância: adaga +3 (1d4+3, 19-20); Fort +3, Ref +3, Von +0; For 14, Des 14, Con 14, Int 9, Sab 9, Car 8.

Perícias e Talentos: Furtividade +7, Iniciativa +7, Intimidação +4, Percepção +0; Foco em Arma (clava), Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido.

Equipamento: adaga, clava, corselete de couro.

Guarda de cidade: humano, Plebeu 2, LN; ND 1/2; Médio, desl. 9m; PV 12; CA 15 (+1 nível, +3 armadura, +1 escudo); corpo-a-corpo: maça +4 (1d8+3); Fort +3, Ref +1, Von +1; For 15, Des 10, Con 14, Int 9, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Atletismo +5, Iniciativa +5, Percepção +5; Foco em Arma (maça), Prontidão, Vitalidade.

Equipamento: couro batido, escudo leve, maça.

Sargento da guarda: humano, Plebeu 4, LN; ND 1; Médio, desl. 6m; PV 24; CA 18 (+2 nível, +5 armadura, +1 escudo); corpo-a-corpo: maça +6 (1d8+4); Fort +4, Ref +2, Von +2; For 15, Des 10, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Atletismo +5, Iniciativa +7, Intuição +7, Percepção +7; Foco em Arma (maça), Prontidão, Usar Armaduras Médias, Vitalidade.

Equipamento: cota de malha, escudo leve, maça.

Recompensas

Em Arton, atos heroicos são recompensados. Mais que isso, atos de ousadia, superação de desafios e aventuras em geral tornam alguém mais experiente, poderoso, confiante e hábil (assim como no mundo real). Nas sagas de fantasia medieval, os heróis muitas vezes começam fugindo de capangas e inimigos fracos, e terminam enfrentando grandes dragões e demônios!

Pontos de Experiência

Essa progressão em poder é medida em níveis, que são obtidos através de *pontos de experiência* (também chamados "XP"). Você precisa de certa quantidade de XP para alcançar o próximo nível. Cada situação perigosa ou desafiadora (monstro derrotado, armadilha desativada, enigma decifrado...) oferece certo número de XP, conforme seu nível de desafio — uma medida da dificuldade daquele desafio em questão.

Multiplique o nível de desafio (ND) da ameaça por 300. Essa é a quantidade de XP que o desafio renderá. Divida o número entre todos os integrantes do grupo, e cada um recebe uma parcela igual.

Cálculo de Experiência: ND x 300 = XP.

Por exemplo: um troll (ND 5) rende 1.500 XP ao todo (300 multiplicado por 5). Um grupo de 4 aventureiros receberia 375 XP cada um por vencer o troll (1.500 dividido por 4).

Note que os personagens só ganham XP por vencer desafios reais. Um inimigo cujo ND seja 5 ou mais pontos menor que o grupo não rende XP *nenhum* — os heróis não podem mais aprender nada enfrentando-o, não há mais nenhuma dificuldade. Assim, um grupo de 6° nível não recebe XP por derrotar um único gnoll (ND 1).

Muitos grupos preferem lidar com quaisquer monstros ou vilões da maneira mais direta e definitiva — matando-os. Isso pode não ser muito inteligente, e certamente não é correto para tipos heroicos como paladinos ou clérigos Bondosos. Você não precisa conceder XP apenas por inimigos mortos: o importante é *derrotá-los*. Se o necromante é vencido e aprisionado, os aventureiros recebem XP. Se o demônio é banido para sua dimensão de origem, rende XP, da mesma forma que se fosse destruído. Desde que a vitória seja real e decisiva, o XP é o mesmo.

Em geral, também é bom premiar boas interpretações e sacadas inteligentes com pontos de experiência. Se os jogadores conseguiram vencer um desafio com inteligência, interpretação e pensamento rápido, atribua um ND à situação, e conceda XP da mesma forma. Mas cuidado para não distribuir pontos e mais pontos apenas por interpretações passáveis, ou você terá um grupo de semideuses que nunca se aventuram, apenas conversam!

Tesouros

Muitos vilões guardam grandes fortunas em ouro e joias. Adversários menores carregam valores de suas vítimas anteriores. Os heróis — especialmente aqueles que servem aos deuses — podem doar esse tesouro, ou usá-lo para ajudar vítimas das forças do mal. No entanto, a maioria dos heróis toma essas riquezas para si, como recompensa por seu esforço e risco.

Tesouro em Combate

Quase todos os combates proporcionam tesouro para o grupo, que pode vir na forma de riquezas (moedas e outros objetos valiosos, como gemas e obras de arte) e equipamento. Para determinar o tesouro de um combate, role duas vezes na tabela nestas páginas — uma vez na coluna de riquezas e outra na coluna de equipamento — na linha equivalente ao nível de desafio da criatura derrotada. Caso o grupo tenha derrotado mais de uma criatura, role uma vez para cada criatura (ou role apenas uma vez e multiplique o resultado pelo número de criaturas).

O ND de um adversário tipicamente é igual a seu nível de experiência. Para criaturas, procure em suas estatísticas.

A descrição de cada criatura indica o tesouro que ela fornece quando derrotada. "Nenhum" indica que a criatura não traz nenhum tesouro. Nesse caso, não use a tabela.

"Padrão" indica tesouro típico para alguém de mesmo poder. Use a tabela sem nenhuma modificação. "Dobro" ou "triplo do padrão" indica que a criatura tem uma grande quantidade de tesouro; use a tabela, mas duplique ou triplique quaisquer resultados.

Tesouro por Nível

Nível	d%	Riquezas	d%	Equipamento
1º	01-30	—	01-50	—
	31-75	1d6x100 TP	51-75	Item diverso
	76-95	2d4x10 TO	76-95	Arma
	96-100	2d12 TL	96-100	Armadura/escudo
2º	01-25	—	01-45	—
	26-75	1d8x100 TP	46-70	Item diverso
	76-95	3d6x10 TO	71-90	Arma
	96-100	4d8 TL	91-100	Armadura/escudo
3º	01-20	—	01-40	—
	21-70	1d10x10 TP	41-65	Item diverso
	71-95	3d8x10 TO	66-90	Arma
	96-100	4d12 TL	91-100	Armadura/escudo
4º	01-15	—	01-30	—
	16-65	3d8x100 TP	31-70	Arma
	66-95	1d6x100 TO	71-95	Armadura/escudo
	96-100	1d10x10 TL	96-100	Arma obra-prima
5º	01-10	—	01-25	—
	11-60	3d10x10 TO	26-60	Armadura/escudo
	61-90	2d4x10 TL	61-90	Arma obra-prima
	91-100	1 gema	91-100	Armadura/escudo obra-prima
6º	01-10	—	01-25	—
	11-60	1d4x100 TO	26-65	Arma obra-prima
	61-90	1d8x10 TL	66-95	Armadura/escudo obra-prima
	91-100	1 gema	96-100	Arma de material especial
7º	01-10	—	01-25	—
	11-60	1d6x100 TO	26-65	Armadura/escudo obra-prima
	61-90	2d6x10 TL	66-95	Arma de material especial
	91-100	1d3 gemas	96-100	Armadura/escudo de material especial

8º	01-10	—	01-25	—
	11-60	1d6x100 TO	26-70	Arma de material especial
	61-90	3d4x10 TL	71-90	Armadura/escudo de material especial
	91-100	1d3 gemas	91-100	Item mágico menor
9º	01-10	—	01-25	—
	11-60	2d4x100 TO	26-65	Arma de material especial
	61-90	2d8x10 TL	66-85	Armadura/escudo de material especial
	91-100	1d4 gemas	86-100	Item mágico menor
10º	01-10	—	01-25	—
	11-60	2d6x100 TO	26-55	Arma de material especial
	61-90	1d4 gemas	56-80	Armadura/escudo de material especial
	91-100	1 obra de arte	81-100	Item mágico menor
11º	01-15	—	01-50	—
	16-85	2d10x10 TL	51-90	Item mágico menor
	86-100	2d4 gemas	91-100	Item mágico médio
12º	01-15	—	01-50	—
	16-85	1d3x1.000 TO	51-85	Item mágico menor
	86-100	1d3 obras de arte	86-100	Item mágico médio
13º	01-15	—	01-50	—
	16-85	3d10x100 TO	51-80	Item mágico menor
	86-100	2d6 gemas	81-100	Item mágico médio
14º	01-10	—	01-50	—
	11-80	4d8x10 TL	51-95	Item mágico médio
	81-100	1d4 obras de arte	96-100	Item mágico maior
15º	01-10	—	01-45	—
	11-80	4d10x100 TO	46-95	Item mágico médio
	81-100	1d6 obras de arte	96-100	Item mágico maior
16º	01-10	—	01-45	—
	11-80	4d12x10 TL	46-90	Item mágico médio
	81-100	2d4 obras de arte	91-100	Item mágico maior
17º	01-10	—	01-45	—
	11-80	1d6x1.000 TO	46-85	Item mágico médio
	81-100	2d6 obras de arte	86-100	Item mágico maior
18º	01-05	—	01-45	—
	06-75	1d8x1.000 TO	46-80	Item mágico médio
	76-100	2d6x100 TL	81-100	Item mágico maior
19º	01-05	—	01-45	—
	06-75	2d4x1.000 TO	46-75	Item mágico médio
	76-100	2d10x100 TL	76-100	Item mágico maior
20º	01-05	—	01-40	—
	06-75	1d12x1.000 TO	41-70	Item mágico médio
	76-100	3d6x100 TL	71-100	Item mágico maior

Caso o grupo encontre gemas ou obras de arte, role 1d% na tabela correspondente para cada item. A tabela fornece exemplos comuns de gemas e obras de arte — mas é mais interessante descrever "vocês encontram uma esmeralda verde, brilhante e sem falhas" do que "vocês encontram uma gema de 1.000 TO".

Caso o grupo encontre itens diversos, armas, armaduras ou escudos, role 1d% na tabela correspondente. Armas, armaduras e escudos têm 30% de chance de serem Pequenas, 60% de chance de serem Médias, e 10% de chance de serem de outro tamanho, à escolha do mestre.

Gemas

d%	Valor	Média	Exemplos
01-25	4d4 TO	10 TO	Ágata listrada, ciclope ou do musgo; quartzo azul, hematita; lápis-lazúli; malaquita; obsidiana; rodocrosita; (turquesa) olho de tigre; pérola (irregular); água-marinha.
26-50	2d4x10 TO	50 TO	Heliotropo (ou pedra sangue); cornalina; calcedônia; crisoprase; (topázio) citrino; iolita; jaspe; adulária; ônix; perídoto; cristal de rocha (quartzo hialino); sárdio; sardônico; quartzo rosa, fumado ou estrela; zircão.
51-70	4d4x10 TO	100 TO	Âmbar; ametista; crisoberilo; coral; piropo ou grossularite (grossulária); jade; lignito; pérola branca, dourada, rosa ou prateada; espinela vermelha; espinela marrom ou verde escuro; turmalina.
71-90	2d4x100 TO	500 TO	Alexandrita; água-marinha; espinela violeta; pérola negra; espinela azul escuro; topázio amarelo.
91-99	4d4x100 TO	1.000 TO	Esmeralda; opala branca, negra ou vermelha; safira azul; coríndon amarelo ou púrpura; safira-estrela azul ou negra; rubi estrela.
100	2d4x1.000 TO	5.000 TO	Esmeralda verde-claro; diamante branco-azulado, canário, rosa, marrom ou azul; zircão vermelho ou transparente.

Obras de Arte

d%	Valor	Média	Exemplos
01-10	1d10x10 TO	55 TO	Vaso de prata; estatueta de osso ou marfim entalhado; pequeno bracelete de ouro finamente trabalhado.
11-25	3d6x10 TO	105 TO	Vestimentas de pano de ouro; máscara negra de seda com uma boa quantidade de citrinos; cálice de prata com gemas de lápis-lazúli.
26-40	1d6x100 TO	350 TO	Tapeçaria grande e bem-feita de lã; caneco de bronze com ornamentos de jade.
41-50	1d10x100 TO	550 TO	Pente de prata com adularias; espada longa ornada com prata e gema negra no cabo.
51-60	2d6x100 TO	700 TO	Harpa feita de madeira exótica com ornamentos de zircões e marfim; ídolo de ouro puro maciço (5kg).
61-70	3d6x100 TO	1.050 TO	Escova de cabelos em forma de dragão dourado e com um olho de gema vermelha; rolha de garrafa de ouro e topázio; adaga cerimonial de electrum com um rubi estrela na ponta do cabo.
71-80	4d6x100 TO	1.400 TO	Tapa-olho com um olho falso de safira e adularia; pingente de opala vermelha em uma correntinha de ouro; antiga pintura obra-prima.
81-85	5d6x100 TO	1.750 TO	Manto bordado em veludo e seda com inúmeras adularias; pingente de safira em uma correntinha de ouro.
86-90	1d4x1.000 TO	2.500 TO	Luva bordada e adornada com gemas; tornozeleira com gemas; caixinha de música de ouro.
91-95	1d6x1.000 TO	3.500 TO	Argola dourada com quatro água-marinhas; correntinha com pequenas pérolas rosas (colar).
96-99	2d4x1.000 TO	5.000 TO	Coroa de ouro adornada com gemas; anel de electrum adornado com gemas.
100	2d6x1.000 TO	7.000 TO	Anel de ouro e rubi; conjunto de taças douradas e adornadas com esmeraldas.

Itens Diversos

d%	Item
01-05	Ácido
06-10	Água benta
11	Algemas
12-21	Bálsamo restaurador
22-26	Corda
27-28	Espelho de metal
29-33	Fogo alquímico
34	Granada
35-36	Instrumento musical
37-38	Kit de artesão
39-40	Kit de disfarces
41-42	Kit de ladrão
43-44	Kit de medicamentos
45-49	Lampião
50-54	Mochila
55-59	Odre
60-61	Pé de cabra
62-66	Pederneira
67-68	Pena
69-73	Pergaminho
74-78	Ração de viagem
79-83	Saco de dormir
84-85	Tinta
86-95	Tocha
96-100	Vara de madeira

Armas

d%	Item	d%	Item
01-03	Adaga	64-66	Machadinha
04-05	Alabarda	67	Machado anão
06-07	Alfange	68-70	Machado de batalha
08-09	Arco composto	71-73	Machado grande
10-12	Arco curto	74-75	Mangual
13-15	Arco longo	76	Manopla
16-17	Azagaia	77	Marreta estilhaçadora
18-20	Besta leve	78-79	Martelo
21-23	Besta pesada	80-81	Martelo de guerra
24-26	Bordão	82	Mosquete
27-28	Chicote	83-87	Munição (jogue novamente)
29-31	Cimitarra	01-20	Balas (x50)
32-33	Clava	21-60	Flechas (x50)
34	Corrente com cravos	61-70	Pólvora (x50)
35-36	Espada bastarda	71-100	Virotes (x50)
37-39	Espada curta	88	Nunchaku
40	Espada de duas lâminas	89	Picareta
41-43	Espada grande	90	Pique
44-46	Espada longa	91	Pistola
47	Espada táurica	92	Rede
48-50	Florete	93	Sabre serrilhado
51-52	Foice	94	Sai
53-55	Funda	95	Shuriken
56	Katana	96-97	Tacape
57-59	Lança	98	Tai-tai
60	Lança montada	99	Tridente
61-63	Maça	100	Wakisashi

Armaduras e Escudos

d%	Item
01	Armadura acolchoada
02-16	Armadura completa
17-18	Brunea
19-28	Camisa de cota de malha
29-33	Corselete de couro
34-43	Cota de malha
44-45	Cota de talas
46-55	Couraça
56-65	Couro batido
66-75	Escudo leve
76-85	Escudo pesado
86-90	Gibão de peles
91-95	Loriga segmentada
96-100	Meia armadura

Materiais Especiais

d%	Item
01-10	Aço-rubi
11-25	Adamante
26-45	Gelo eterno
46-70	Madeira tollon
71-80	Matéria vermelha
81-100	Mitral

Caso o grupo encontre itens mágicos, consulte a seção "Itens mágicos", a seguir.

A maneira como o grupo encontra o tesouro fica a cargo do mestre. Você pode simplesmente descrever "Depois de derrotar os ogros, vocês vasculham suas bolsas e encontram o seguinte...". Ou então preparar algo mais elaborado.

Por exemplo, um bando de gnolls que ataque o grupo em uma estrada provavelmente não estará carregando consigo todo o seu tesouro. Em vez disso, os gnolls podem ter um esconderijo nas redondezas, onde guardam o fruto de seus roubos. Cabe aos personagens, depois de derrotar os gnolls, vasculhar a região em busca desse esconderijo.

Outro exemplo: em uma aventura que envolva explorar um templo maligno, o mestre pode determinar que o tesouro de todos os combates está em uma sala trancada e protegida por armadilhas. Ao derrotar guardas em um corredor qualquer, o grupo não encontrará nenhum tesouro. Entretanto, se conseguirem acesso a essa sala, terão todo tesouro de uma só vez.

Tesouro em Outras Situações

O mestre pode fornecer tesouros por outras situações que não envolvam combate — normalmente, na forma de recompensas por atos realizados pelo grupo. Se os personagens resgatam a filha de um mercador, o mercador pode presenteá-los com um tesouro.

Esta é também é uma forma de garantir que o grupo receba o tesouro devido por uma aventura. Afinal, se os personagens são convocados por um rei para acabar com uma infestação de fantasmas, podem passar a aventura inteira sem ganhar um único tesouro (pois fantasmas são criaturas com tesouro "nenhum"). Para resolver isso, no fim da aventura o rei pode recompensá-los com um valor equivalente ao que teriam ganhado pelos combates, se fantasmas possuíssem tesouro "padrão".

Controlando a Riqueza

É importante controlar a riqueza dos aventureiros. Um grupo com dinheiro demais para seu nível terá acesso a itens que não deveria ter, tornando os desafios fáceis demais. O inverso também é verdadeiro — um grupo pobre terá muita dificuldade para sobreviver às aventuras.

Esta tabela mostra o tesouro médio que os heróis devem ganhar por encontro. A palavra-chave aqui é "médio" — os personagens não precisam ganhar o valor exato indicado a cada combate. Mas se passarem por muitos combates sem tesouro, faça com que recebam esse tesouro em outra ocasião (como visto em "Tesouro em outras situações"). Por outro lado, se os aventureiros estão muito ricos, precisam passar por uma série de combates contra criaturas sem tesouro, até a situação se normalizar.

Um grupo de quatro aventureiros precisa vencer 13 ou 14 encontros com seu próprio ND para subir de nível. Assim, ao longo de um nível, um grupo deve ganhar de 13 a 14 vezes o valor na tabela. Por exemplo, um grupo de 3º nível deve ganhar entre 1.560 e 1.680 TO até chegar ao 4º nível (390 a 420 TO por personagem).

Outra maneira de garantir que o grupo esteja com riqueza apropriada é comparar seu nível e riqueza com a tabela de dinheiro inicial do Capítulo 7. Personagens de 10º nível, por exemplo, devem possuir em torno de 13.000 TO.

Tesouro Médio por Encontro

Nível	Tesouro por Encontro	Nível	Tesouro por Encontro
1º	60 TO	11º	2.100 TO
2º	90 TO	12º	3.000 TO
3º	120 TO	13º	3.900 TO
4º	300 TO	14º	5.400 TO
5º	300 TO	15º	6.900 TO
6º	600 TO	16º	9.000 TO
7º	600 TO	17º	11.100 TO
8º	900 TO	18º	13.800 TO
9º	900 TO	19º	16.500 TO
10º	1.500 TO	20º	19.800 TO

Honrarias, Títulos e Fama

Arton tem numerosos heróis — mas muitos tombam frente a desafios cada vez mais perigosos, e poucos atingem níveis elevados. Aqueles que realizam mais façanhas e proezas, aqueles mais bem-sucedidos em salvar inocentes e derrotar o mal, normalmente são os personagens jogadores.

Conforme a campanha avança, os aventureiros têm seus nomes cantados pelos bardos, aldeões contam suas histórias, e propostas de casamento com nobres começam a surgir. Cada vez mais pessoas querem prestar homenagem aos heróis.

Assim, em vez de apenas acumular tesouros, os heróis também podem ser agraciados com títulos de nobreza (incluindo terras e responsabilidades que vêm com isso), condecorações, medalhas ou apenas notoriedade. Embora tudo isso possa parecer sem graça se comparado a uma boa espada mágica, os jogadores vão pensar diferente quando não precisarem pagar por quartos em tavernas, forem convidados para banquetes com o rei, ou encontrarem estátuas erguidas em sua honra.

Pontos de Ação

Estas são recompensas mais imediatas, de curto prazo. Quando os jogadores fizerem atos heroicos ou inspirados, dê a eles um ponto de ação, para que possam ser ainda mais ousados e criativos. Veja mais sobre isso no Capítulo 6.

Ações Fora de Jogo

Alguns mestres gostam de premiar não apenas os personagens, mas os próprios jogadores. Dedicação ao jogo (limpando a sala depois da partida, comprando os refrigerantes, telefonando para todo mundo para marcar a sessão...) ou outras contribuições podem valer alguma recompensa. Se você quiser incluir isso, fique à vontade — você pode conceder um ponto de ação aos mais prestativos, ou algum outro pequeno bônus. Mas lembre-se que o objetivo aqui não é fazer os jogadores bajularem você!

Itens Mágicos

A magia é uma força poderosa e muito presente em Arton. No entanto, itens mágicos são um tanto raros. Os heróis artonianos confiam muito mais nas próprias capacidades que em objetos para garantir sua vitória.

Por outro lado, itens mágicos são especiais! Uma espada mágica não será apenas uma ferramenta, para ser usada e descartada assim que surgir algo melhor. Um guerreiro precisará lutar muito por sua arma encantada — e, quando encontrá-la, descobrirá que é única, especial e poderosa. O Rei Artur tinha apenas uma Excalibur, não dúzias. *Lady* Shivara Sharpblade tem uma espada mágica, herança de sua família, não um arsenal inteiro!

Itens mágicos são, talvez, a forma mais marcante e especial de recompensa para heróis. Conceda-os apenas em momentos especiais, após bastante esforço. Tente pensar em pelo menos um item para cada personagem no grupo, um item ligado a sua personalidade, estilo e táticas. O momento da conquista de um tesouro mágico deve ser memorável.

Métodos para a fabricação de itens mágicos são quase desconhecidos nos dias de hoje. Uns poucos arquimagos e acadêmicos sabem como produzi-los — mas a maioria foi forjada no passado, por magos lendários, ou pelos próprios deuses. Além disso, fabricar esses itens é trabalho duro, executado por artífices que passam a vida em laboratórios, oficinas e torres — e não por heróis exploradores de masmorras.

Itens mágicos são divididos em: armas, armaduras, escudos, poções, pergaminhos, varinhas, cajados e acessórios.

Identificando Itens Mágicos

Alguns itens mágicos parecem comuns, sem nada de especial. Outros são visivelmente encantados: brilham, zunem ou são cobertos de runas ou gemas faiscantes. Cabe ao mestre decidir como cada item se parece.

Alguns itens trazem inscrições que indicam seus poderes — essas inscrições podem ser mágicas, mudando para um idioma que o usuário saiba ler, ou então exigir o conhecimento de línguas arcaicas. Outros itens podem não trazer nenhuma pista sobre seu funcionamento. Nesses casos, os poderes do item só ficam claros quando um personagem o identifica.

Pode-se desvendar os poderes de um item mágico com magias próprias, como *identificação* e *analisar encantamento*; ou através da velha tentativa e erro. Você pode simplesmente colocar no dedo aquele anel reluzente, e saltar de uma janela. Se for um *anel de queda suave*, seu poder será ativado automaticamente. Se não for...

Utilizando Itens Mágicos

Armas, armaduras e escudos funcionam automaticamente: basta empunhar ou vestir o item para que seus poderes funcionem. Poções, pergaminhos, varinhas e cajados devem ser ativados, de acordo com sua descrição. Ativar um item mágico é uma ação padrão, a menos que sua descrição diga o contrário.

Acessórios existem em ambos os tipos — alguns ativam-se automaticamente, bastando ser colocados, enquanto outros devem ser ativados de acordo com sua descrição. Via de regra, um personagem deve identificar o acessório para poder ativá-lo.

Para itens mágicos que geram o efeito de uma magia, a CD do teste de resistência é igual a 14 + o nível da magia. Cajados são exceção; para uma magia lançada por um cajado, calcule a CD como se o usuário do cajado estivesse lançando a magia pessoalmente. Lançar uma magia através de um item mágico é mais simples, sem as limitações de lançar uma magia diretamente (veja "Condições para lançar uma magia", no Capítulo 8: Magia).

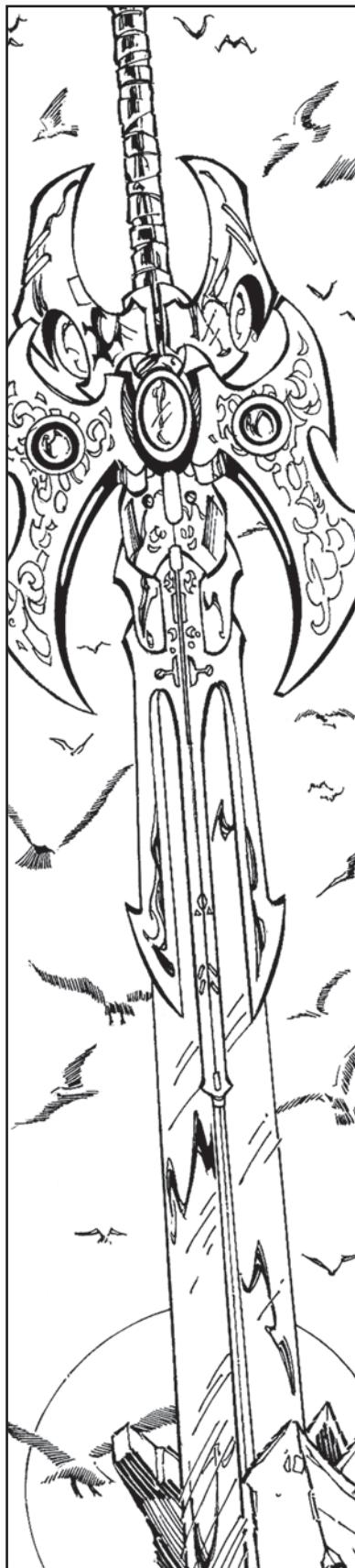
Limites de Itens Mágicos

Um personagem pode usar tantas armas quanto puder empunhar, e mais quatro itens mágicos entre armaduras, escudos e acessórios. Por exemplo, um personagem pode usar uma armadura mágica, um escudo mágico e dois acessórios, como um anel e um par de botas. Se usar um quinto item mágico, ele não terá efeito algum, a menos que o usuário remova um dos outros. Poções, pergaminhos, varinhas e cajados não contam nesse limite.

Bônus de itens mágicos acumulam com bônus de outras fontes (talentos, magias...), mas não entre si. Então, usar dois *anéis de proteção* +2 vai fornecer apenas +2 na classe de armadura, não +4.

Destruindo Itens Mágicos

Para determinar os pontos de vida de um item mágico, consulte a seção "Quebrando Objetos", do Capítulo 9: Combate.

Itens mágicos têm o dobro dos pontos de vida de um item normal do mesmo tipo, e um bônus na RD conforme sua aura: RD +5 para aura tênue, RD +10 para aura moderada e RD +20 para aura poderosa. Por exemplo, uma espada longa (normalmente RD 10 e PV 5) mágica, de aura poderosa, tem RD 30 e PV 10.

Itens mágicos também têm um bônus de resistência dependendo de sua aura: +2 para aura tênue, +5 para aura moderada e +10 para aura poderosa.

Descrição de Itens Mágicos

Os itens mágicos descritos nas páginas seguintes existem em Arton, e podem ser descobertos por aventureiros (embora existam muitos outros). Role dados nas tabelas se quiser decidir ao acaso, ou escolha como achar melhor.

Geração Aleatória de Itens Mágicos

Menor	Médio	Maior	Tipo de Item
01-05	01-10	01-25	Armas
06-10	11-20	26-45	Armaduras e escudos
11-50	21-40	46-50	Poções
51-80	41-55	—	Pergaminhos
81-90	56-70	51-60	Varinhas
—	71-80	61-75	Cajados
91-100	81-100	76-100	Acessórios

Armas

Armas mágicas fornecem seu bônus nas jogadas de ataque e dano do usuário. Algumas podem também possuir outros poderes. Toda arma mágica é obra-prima, mas o bônus de obra-prima não se acumula com o bônus de magia.

Para gerar uma arma mágica, role na tabela de armas, na seção de "Tesouros", para escolher o tipo de arma. Então role na tabela a seguir para determinar seu bônus, e se terá poderes especiais. Uma arma com um poder especial deve ter bônus de pelo menos +1.

Armas com bônus +1 têm aura tênue, armas com bônus entre +2 e +4 (incluindo bônus de poderes especiais) têm aura moderada, e armas +5 ou maior têm aura poderosa.

Note que a tabela apresenta armas +6 e maiores, mas nenhuma arma (na verdade, nenhum item) pode ter bônus superior a +5. Estes bônus extras são usados para comprar poderes especiais. Então, uma arma +3 com dois poderes especiais +2 cada equivale a uma arma +7, e custa +98.000 TO. Nenhum item pode acumular bônus acima de +10.

Cada vez que rolar "poder especial", role uma vez na tabela de poderes especiais mais adiante. Se rolar "item específico", role na tabela de itens específicos mais à frente.

O preço na tabela é somado ao preço de um item obra-prima do mesmo tipo. Então, uma *espada longa +1* custa 15 TO (preço normal da arma) + 300 TO (por ser obra-prima) + 2.000 TO (pelo bônus mágico), para um total 2.315 TO.

Armas de ataque à distância imbuem seus bônus e poderes especiais à munição que disparam. O bônus de uma arma de ataque à distância mágica não é cumulativo com o bônus de munição mágica; apenas o melhor se aplica.

Armas Mágicas

Menor	Médio	Maior	Bônus	Preço
01-70	01-10	—	+1	+2.000 TO
71-85	11-40	—	+2	+8.000 TO
—	41-60	01-20	+3	+18.000 TO
—	61-65	21-35	+4	+32.000 TO
—	—	36-45	+5	+50.000 TO
—	—	—	+6	+72.000 TO
—	—	—	+7	+98.000 TO
—	—	—	+8	+128.000 TO
—	—	—	+9	+162.000 TO
—	—	—	+10	+200.000 TO
86-95	66-90	46-85	Poder especial e role novamente	—
96-100	91-100	86-100	Arma específica	—

Poderes Especiais de Armas Corpo-a-Corpo

Menor	Médio	Maior	Poder Especial	Bônus Equivalente
01-10	01-05	01-03	*Afiada*	+1
11-20	06-10	04-06	*Anticriatura*	+1
21-25	11-15	07-09	*Armazenar magia*	+1
26-30	16-20	—	*Arremesso*	+1
31-40	21-27	10-12	*Congelante*	+1
41-50	28-32	—	*Defensor*	+1

51-55	33-37	13-15	*Dissonante*	+1
56-65	38-44	16-18	*Elétrica*	+1
66-75	45-51	19-21	*Flamejante*	+1
76-80	52-56	—	*Misericórdia*	+1
81-85	57-61	—	*Toque espectral*	+1
86-90	62-66	22-24	*Trespassar poderoso*	+1
91-100	67-73	25-27	*Trovejante*	+1
—	74-77	28-34	*Anárquica*	+2
—	77-79	35-41	*Axiomática*	+2
—	80-82	42-48	*Explosão congelante*	+2
—	83-85	49-55	*Explosão elétrica*	+2
—	86-88	56-62	*Explosão flamejante*	+2
—	89-91	63-69	*Profana*	+2
—	92-94	70-74	*Rompimento*	+2
—	95-97	75-81	*Sagrada*	+2
—	98-100	82-86	*Sangramento*	+2
—	—	87-91	*Dançarina*	+3
—	—	92-94	*Energia brilhante*	+4
—	—	95-97	*Velocidade*	+4
—	—	98-100	*Vorpal*	+5

Poderes Especiais de Armas de Ataque à Distância

Menor	Médio	Maior	Poder Especial	Bônus Equivalente
01-10	01-05	01-05	*Anticriatura*	+1
11-25	06-15	06-12	*Caçadora*	+1
26-35	16-20	13-15	*Congelante*	+1
36-50	21-35	16-25	*Distância*	+1
51-60	36-40	26-28	*Elétrica*	+1
61-70	41-45	29-31	*Flamejante*	+1
71-75	46-50	—	*Misericórdia*	+1
76-90	51-60	32-38	*Retorno*	+1
91-100	61-65	39-41	*Trovejante*	+1
—	66-70	42-48	*Anárquica*	+2
—	71-75	49-55	*Axiomática*	+2
—	76-80	56-62	*Explosão congelante*	+2
—	81-85	63-69	*Explosão elétrica*	+2
—	86-90	70-76	*Explosão flamejante*	+2
—	91-95	77-83	*Profana*	+2
—	96-100	84-90	*Sagrada*	+2
—	—	91-95	*Energia brilhante*	+4
—	—	96-100	*Velocidade*	+4

Poderes Especiais de Armas

Afiada: a margem de ameaça da arma duplica. Por exemplo, uma espada longa (margem de ameaça 19-20) *afiada* tem margem de ameaça 17-20.

Anárquica: uma arma *anárquica* é imbuída com o poder do caos. Ela atravessa a redução de dano correspondente, e inflige +2d6 de dano contra criaturas Leais. Uma criatura Leal que empunhe uma arma *anárquica* sofre um nível negativo.

Anticriatura: contra um tipo de criatura específica, o bônus da arma aumenta em +2 (por exemplo, uma *arma +1* se torna uma *arma +3*) e ela causa 2d6 pontos de dano adicional. Para escolher ao acaso o tipo de criatura, use a tabela a seguir.

d6	Tipo de Criatura	d6	Tipo de Criatura
1	Animal	4	Humanoide
2	Construto	5	Monstro
3	Espírito	6	Morto-Vivo

Armazenar magia: um conjurador pode guardar uma magia de até 3º nível na arma. Sempre que a arma atinge uma criatura, seu usuário pode escolher lançar a magia guardada contra a criatura, como uma ação livre. Uma vez que a magia seja lançada, um conjurador pode guardar outra magia na arma.

Arremesso: a arma pode ser arremessada, com distância de 3m.

Axiomática: uma arma *axiomática* é imbuída com o poder da ordem. Ela atravessa a redução de dano correspondente, e inflige +2d6 de dano contra criaturas Caóticas. Uma criatura Caótica que empunhe uma arma *axiomática* sofre um nível negativo.

Caçadora: a arma se desvia em direção ao seu alvo, anulando quaisquer chances de erro (como de camuflagem, por exemplo). Apenas armas de ataque à distância podem ter este poder.

Congelante: a arma causa +1d6 de dano de frio. Quando usada, recobre-se com uma fina camada de gelo e névoa, mas não fere seu portador.

Dançarina: como uma ação padrão, o usuário de uma arma *dançarina* pode soltá-la no ar. A arma então flutua, ataca os inimigos de seu dono (com os mesmos bônus que teria se empunhada pelo dono) por quatro rodadas, e então cai no chão.

Defensora: no começo de cada rodada, o usuário de uma arma *defensora* pode dividir seu bônus entre suas jogadas de ataque e dano, e sua classe de armadura. Por exemplo, uma arma +5 pode fornecer +3 nos ataques e dano, e +2 na classe de armadura.

Dissonante: quando esta arma atinge uma criatura, cria um lampejo de energia negativa que causa +2d6 de dano à criatura atingida, e 1d6 de dano ao usuário.

Distância: a arma tem sua distância duplicada. Apenas armas de ataque à distância podem ter este poder.

Elétrica: a arma causa +1d6 de dano de eletricidade. Quando usada, emite faíscas elétricas, mas sem ferir seu portador.

Energia brilhante: a arma tem sua parte perigosa (a lâmina de uma espada, a ponta de uma lança...) transformada em luz. Armas de energia brilhante fazem ataques de toque (em vez de ataques normais) e emanam luz como uma tocha.

Explosão congelante: como uma arma *congelante*. Além disso, com um acerto crítico confirmado, causa +1d10 de dano de frio quando o multiplicador da arma é x2; +2d10 quando é x3, e +3d10 quando x4 ou mais.

Explosão elétrica: como uma arma *elétrica*. Além disso, com um acerto crítico confirmado, causa +1d10 de dano de eletricidade quando o multiplicador da arma é x2; +2d10 quando é x3, e +3d10 quando x4 ou mais.

Explosão flamejante: como uma arma *flamejante*. Além disso, com um acerto crítico confirmado, causa +1d10 de dano de fogo quando o multiplicador da arma é x2; +2d10 quando é x3, e +3d10 quando x4 ou mais.

Flamejante: a arma causa +1d6 de dano de fogo. Emana chamas quando usada, mas sem ferir seu portador. As chamas também não são suficientes para iluminar o caminho.

Misericórdia: a arma causa +1d6 de dano, mas todo o dano causado é não letal. O usuário da arma pode desativar e ativar esse poder com uma ação livre.

Profana: uma arma *profana* é imbuída com o poder do mal. Ela atravessa a redução de dano correspondente, e inflige +2d6 de dano contra criaturas Bondosas. Uma criatura Bondosa que empunhe uma arma *profana* sofre um nível negativo.

Retorno: a arma volta voando à criatura que a arremessou, no início de seu próximo turno. Pegar a arma é uma ação livre e não requer nenhum teste. Apenas armas de arremesso podem ter este poder.

Rompimento: um morto-vivo atingido pela arma deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível do usuário) ou é automaticamente destruído.

Sagrada: uma arma *sagrada* é imbuída com o poder do bem. Ela atravessa a redução de dano correspondente, e inflige +2d6 de dano contra criaturas Malignas. Uma criatura Maligna que empunhe uma arma *sagrada* sofre um nível negativo.

Sangramento: cada acerto da arma causa, além do dano normal, 1 ponto de dano de Constituição. Este dano não é multiplicado em caso de acerto crítico. Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes ao dano de Constituição.

Toque espectral: esta arma atinge criaturas incorpóreas normalmente, sem 50% de chance de falha. Criaturas incorpóreas podem empunhar armas de *toque espectral* como se fossem corpóreas.

Trespassar poderoso: o usuário da arma recebe o talento Trespassar, sem precisar atender seus pré-requisitos. Caso já possua, pode usar o talento uma vez adicional por rodada.

Trovejante: esta arma cria uma explosão sonora quando executa um acerto crítico. Com um acerto crítico confirmado, causa +1d10 de dano sônico quando o multiplicador da arma é x2; +2d10 quando é x3, e +3d10 quando x4 ou mais.

Velocidade: o usuário da arma recebe os benefícios do talento Ataque Duplo, sem precisar atender seus pré-requisitos. Caso já possua, pode realizar dois ataques sem sofrer a penalidade de –5.

Vorpal: caso o usuário role um 20 natural na jogada de ataque, a arma decepa a cabeça do oponente. Algumas criaturas, como certos construtos, mortos-vivos ou monstros com várias cabeças, não morrem ao perder a cabeça. A maior parte das criaturas, no entanto, morrerá instantaneamente.

Armas Específicas

Adaga assassina: esta *adaga* +2 têm lâmina comprida e com a ponta extremamente fina. Um personagem que faça um ataque furtivo enquanto usa uma *adaga assassina* rola d8 para o dano extra (em vez de d6), e pode rolar novamente quaisquer resultados "1" (apenas uma vez para cada dado). Um ladino de 5º nível, por exemplo, vai causar 3d8 de dano extra por ataque furtivo, em vez de 3d6.

Adaga venenosa: esta *adaga +1* tem lâmina negra e serrilhada, da qual um líquido escuro e viscoso escorre sem parar. Como uma ação livre, seu usuário pode infligir um efeito de *envenenamento* (como a magia, Fort CD 18 anula) na criatura atingida. Este poder pode ser usado uma vez por dia.

Arco do juramento: uma vez por dia, o usuário deste *arco longo* +2 de madeira branca pode jurar em voz alta que irá matar seu alvo. Se fizer isso, contra o alvo jurado o arco se torna +5, suas flechas causam +2d6 de dano e seu multiplicador de crítico se torna x4.

Contra todas as outras criaturas, o arco se torna uma arma mundana obra-prima. Além disso, seu usuário sofre –1 nos ataques se usar qualquer outra arma. Esses modificadores duram até o alvo jurado morrer ou sete dias se passarem, o que vier primeiro. O usuário só pode jurar outro alvo depois de matar o primeiro, ou após sete dias, o que vier primeiro.

Sempre que é disparado contra um alvo jurado, o *arco do juramento* grita "morte rápida a meus inimigos", em élfico.

Azagaia dos relâmpagos: esta azagaia se torna um *relâmpago* (como a magia, 6d6 de dano de eletricidade, Ref CD 14 reduz à metade) quando arremessada. Ela é consumida no ataque.

Besta explosiva: esta *besta flamejante pesada +3* é feita de madeira escurecida, similar a carvão. Três vezes por dia, o usuário pode transformar um virote disparado por ela em uma *bola de fogo*. O usuário pode usar esta *bola de fogo* de duas maneiras.

A primeira é mirá-la em um alvo específico. Neste caso, o usuário faz uma jogada de ataque contra a classe de armadura do alvo. Se acertar, o alvo sofre o dano do disparo, mais 6d6 pontos de dano de fogo, sem direito a teste de resistência. Além disso, todas as criaturas a até 6m do alvo sofrem 6d6 pontos de dano de fogo, com direito a um teste de resistência contra CD 17 para reduzir o dano à metade. Entretanto, se o ataque errar, o virote perde seu poder e se desfaz em uma nuvem de cinzas inofensivas.

A segunda maneira é mirá-la no chão, em qualquer ponto até 30m. Neste caso, ela funciona exatamente como a magia de mesmo nome. Nenhuma jogada de ataque é necessária, e todas as criaturas a até 6m do ponto escolhido sofrem 6d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 17 reduz à metade).

Cimitarra silvestre: o cabo desta *cimitarra +3* é feito de madeira, e sua lâmina é coberta de gravuras representando plantas e animais selvagens. Quando utilizada em um ambiente ermo e ao ar livre, esta cimitarra causa +1d6 pontos de dano extra e concede ao seu usuário o talento Trespassar. Caso o usuário já possua o talento Trespassar, o bônus da arma aumenta em +1 (para +*4*).

Espada baronial: esta *espada longa +1* tem guarda reta e lâmina azul-cinzenta. Eras atrás, espadas desse tipo eram dadas por reis-imperadores para nobres de grande renome e honra.

O bônus de uma *espada baronial* aumenta em +1 se o usuário for de tendência Leal, devoto de Khalmyr ou treinado em Diplomacia e Conhecimento (nobreza). Os bônus são cumulativos, para um personagem Leal, devoto de Khalmyr e treinado em Diplomacia e Conhecimento (nobreza), ela será uma *espada longa +4*.

Espada da sutileza: esta *espada curta +1* tem lâmina delgada e fosca, e fornece +4 nas jogadas de ataque e dano quando utilizada para um ataque furtivo.

Espada drenante: a lâmina desta *espada longa +2* é feita de ferro negro, e possui gravuras de faces em angústia. Sempre que o usuário da espada drenante causa um acerto crítico em uma criatura viva (ou seja, não construto ou morto-vivo), impõe um nível negativo à vítima e ganha 1d10 pontos de vida temporários. Um dia após sofrer o nível negativo, a criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 16), ou perderá um nível permanentemente.

Espada dos planos: esta *espada longa +1* se torna *+4* se usada em qualquer plano que não o Plano Material, ou contra criaturas nativas de qualquer plano que não o Plano Material.

Estigma do gelo: esta *espada grande congelante +3* fornece resistência a fogo 10. Além disso, como uma ação padrão, seu usuário pode dissipar qualquer magia de fogo, como se lançasse *dissipar magia maior* (bônus de conjurador +14).

Estilhaçadora: a lâmina desta *espada longa +1* é levemente serrilhada. Se usada para uma manobra de separar, se torna uma *espada longa* +4.

Flecha assassina: esta flecha é ligada a um tipo de criatura, como uma arma *anticriatura*. Se atingir uma criatura do tipo certo, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 20) ou será destruída.

Flecha do sono: esta *flecha +1* é pintada de branco, incluindo suas penas. Ela causa dano não letal e força a criatura atingida a ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 11) ou adormecer durante 1 hora.

Ladra das nove vidas: esta *espada longa* +2 tem o terrível poder de sugar vidas. Quando seu usuário faz um acerto crítico, pode ativar o poder da espada. Se fizer isso, a criatura atingida deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 20) ou morrerá. A espada pode usar seu poder nove vezes (quer ele seja bem-sucedido ou não), quando então se torna apenas uma *espada longa* +2.

Lâmina da sorte: esta *espada curta* +2 é cravejada de pequenas joias. Ela fornece +2 aos testes de resistência de seu usuário e, uma vez por dia, permite que ele role novamente qualquer jogada ou teste que tenha recém realizado. O usuário deve ficar com a segunda rolagem, mesmo sendo pior que a primeira. Por fim, a *lâmina da sorte* possui três *desejos* que seu portador pode usar. Quando os *desejos* terminam, a arma mantém seus outros poderes.

Lâmina do sol: esta *espada bastarda* +2 tem a lâmina dourada e brilhante. Contra criaturas Malignas, seu bônus se torna +4, e contra mortos-vivos ela causa dano dobrado. O portador de uma *lâmina do sol* pode brandi-la acima da cabeça (uma ação padrão) para que ela irradie luz brilhante como o sol a até 18m, durante 1 minuto.

Lança animalesca: espinhos e folhas vivas saem desta *lança* +2. Se o usuário da arma usar forma selvagem e selecionar uma habilidade que forneça ataques naturais, poderá aplicar o bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano da *lança animalesca* neles; além disso,

Armas Específicas

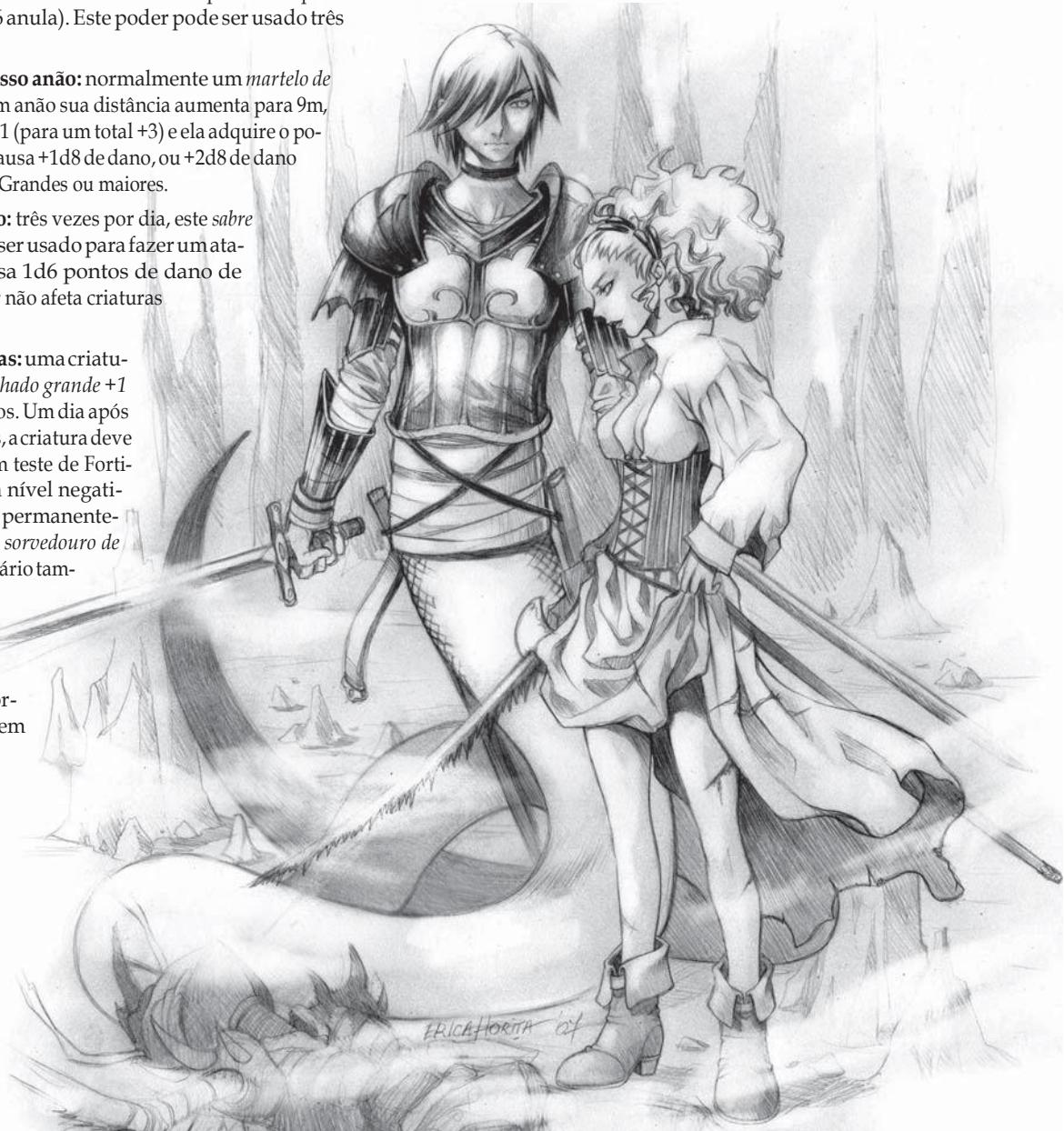
Menor	Médio	Maior	Arma	Preço
01-25	01-07	—	*Flecha do sono*	132 TO
26-50	08-19	—	*Virote gritante*	267 TO
51-75	20-29	—	*Azagaia dos relâmpagos*	1.500 TO
76-100	30-39	—	*Flecha assassina*	2.282 TO
—	40-46	—	*Estilhaçadora*	4.315 TO
—	47-52	—	*Adaga venenosa*	8.302 TO
	53-57		*Adaga assassina*	10.302 TO
—	58-60	—	*Tridente de comandar peixes*	18.650 TO
—	61-70	01-10	*Língua flamejante*	20.715 TO
—	71-76	11-20	*Espada da sutileza*	22.310 TO
—	77-79	21-25	*Espada dos planos*	22.315 TO
—	80-84	26-35	*Ladra das nove vidas*	23.057 TO
	85-90	36-45	*Espada baronial*	25.315 TO
—	91-95	46-51	*Arco do juramento*	25.600 TO
	96-100	52-56	*Espada drenante*	25.715 TO
—	—	57-62	*Maça do terror*	38.552 TO
—	—	63-69	*Sorvedouro de vidas*	40.320 TO
		70-71	*Lança animalesca*	42.302 TO
		72-74	*Cimitarra silvestre*	47.315 TO
—	—	75-77	*Sabre da perfuração*	50.320 TO
—	—	78-81	*Lâmina do sol*	50.335 TO
		82-84	*Besta explosiva*	50.350 TO
—	—	85-89	*Estigma do gelo*	54.475 TO
—	—	90-94	*Martelo de arremesso anão*	60.312 TO
		95-97	*Maça destruidora*	75.312 TO
—	—	98-99	*Vingadora sagrada*	120.630 TO
—	—	100	*Lâmina da sorte*	142.960 TO

o dano deles aumentará em uma categoria. Assim, um druida de tamanho Médio que use garras e presas, por exemplo, irá receber um bônus de +2 nas jogadas de ataque e causar 1d6+2 pontos de dano com cada garra e 1d8+2 pontos de dano com a mordida.

Língua flamejante: uma *espada longa da explosão flamejante +1*, a *língua flamejante* pode disparar um raio de chamas uma vez por dia. O raio exige um ataque de toque à distância, tem alcance de 30m e causa 4d6 de dano de fogo.

Maça destruidora: esta *maça de adamante +3* é feita a partir de um bloco maciço de adamante, sendo muito pesada e sólida. Quando usada contra construtos, seu bônus torna-se *+5*; além disso, se ela causar um acerto crítico em um construto, este será automaticamente destruído (reduzido a 0 PV), sem direito a teste de resistência.

Maça do terror: esta *maça +2* é feita com um osso e um crânio. Como uma ação livre, seu usuário adquire uma aparência assustadora, que deixa todas as criaturas vivas a até 9m apavoradas por 1 minuto (Vontade CD 16 anula). Este poder pode ser usado três vezes por dia.

Martelo de arremesso anão: normalmente um *martelo de guerra +2*, nas mãos de um anão sua distância aumenta para 9m, seu bônus aumenta em +1 (para um total +3) e ela adquire o poder *retorno*. Além disso, causa +1d8 de dano, ou +2d8 de dano se usada contra criaturas Grandes ou maiores.

Sabre da perfuração: três vezes por dia, este *sabre do sangramento +2* pode ser usado para fazer um ataque de toque que causa 1d6 pontos de dano de Constituição. Este poder não afeta criaturas imunes a acertos críticos.

Sorvedouro de vidas: uma criatura atingida por este *machado grande +1* sofre dois níveis negativos. Um dia após sofrer os níveis negativos, a criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 16) para cada nível negativo, ou perderá um nível permanentemente. Cada vez que o *sorvedouro de vidas* causa dano, seu usuário também sofre um nível negativo. Por este motivo, esta arma é normalmente usada por construtos e mortos-vivos, que não sofrem sua desvantagem.

Tridente de comandar peixes: o usuário deste *tridente +1* pode se comunicar com animais aquáticos (baleias, peixes, lulas...), como a magia *falar com animais*, e nunca será atacado por eles. Além disso, uma vez por dia, pode lançar *enfeitiçar monstro em massa* (Vontade CD 22 anula), apenas contra animais aquáticos.

Vingadora sagrada: esta *espada longa +2* revela todo o seu poder apenas quando empunhada por um paladino. Nessa situação, se torna uma *espada longa sagrada +5*, que fornece +4 em testes de resistência contra magia ao usuário e seus aliados a até 3m. Além disso, permite que o usuário lance *dissipar magia maior* (usando o bônus de Vontade do paladino) como uma ação padrão, sem limite de usos diários.

Virote gritante: ao ser disparado, este *virote +2* grita, forçando todos os inimigos a até 6m de seu trajeto a fazer um teste de Vontade (CD 14). Aqueles que falharem ficam abalados por 1 minuto.

Armaduras e Escudos

Armaduras e escudos mágicos fornecem um bônus na classe de armadura de seu usuário (além do bônus normal fornecido por um item mundano do mesmo tipo), e também podem possuir outros poderes. Toda armadura e escudo mágico é obra-prima, o que reduz sua penalidade de armadura em –1.

Para gerar uma armadura ou escudo mágico aleatoriamente, role na tabela de armaduras e escudos, na seção de "Tesouros", para determinar o tipo de item. Então role na tabela a seguir para determinar seu bônus, e se ele terá poderes especiais. Uma armadura ou escudo com um poder especial deve ter bônus de pelo menos +1.

Cada vez que rolar "poder especial", role uma vez na tabela de poderes especiais mais adiante. Se rolar "item específico", role na tabela de itens específicos mais à frente.

Assim como ocorre com as armas, a tabela apresenta armaduras e escudos +6 e maiores, mas nenhum item pode ter bônus superior a +5. Estes bônus extras são usados para comprar poderes especiais. Então, uma armadura +5 com um poder especial +1 equivale a uma armadura +6, e custa +36.000 TO. Nenhum item pode ter bônus equivalente maior que +10.

Armaduras e escudos com bônus +1 têm aura tênue, com bônus entre +2 e +4 (incluindo bônus de poderes especiais) têm aura moderada, e com +5 ou maior têm aura poderosa.

O preço na tabela é somado ao preço de um item obra-prima do mesmo tipo. Então, uma *couraça +2* custa 200 TO (preço normal da armadura) + 300 TO (por ser obra-prima) + 4.000 TO (pelo bônus mágico), para um total de 4.500 TO.

Armaduras e Escudos Mágicos

Menor	Médio	Maior	Bônus	Preço
01-70	01-10	—	+1	+1.000 TO
71-85	11-40	—	+2	+4.000 TO
—	41-60	01-20	+3	+9.000 TO
—	61-65	21-35	+4	+16.000 TO
—	—	36-45	+5	+25.000 TO
—	—	—	+6	+36.000 TO
—	—	—	+7	+49.000 TO
—	—	—	+8	+64.000 TO
—	—	—	+9	+81.000 TO
—	—	—	+10	+100.000 TO
86-95	66-90	46-85	Poder especial e role novamente	—
96-100	91-100	86-100	Item específico	—

Poderes Especiais de Armaduras e Escudos

Abençoado: esta armadura ou escudo é decorada com gravuras de símbolos sagrados de deuses Bondosos. Seu usuário recebe resistência a energia negativa 10 e se torna imune a dreno de energia (ou seja, não pode sofrer níveis negativos).

Animado: com um comando, este escudo flutua próximo de seu portador, fornecendo proteção como se estivesse sendo empunhado, mas liberando ambas as mãos. Um mesmo personagem só pode ser protegido por um escudo. Um personagem com um *escudo animado* ainda sofre todas as penalidades normais por usar um escudo (como penalidade de armadura).

Apanhador de flechas: ataques à distância são atraídos para este escudo, que fornece +2 na classe de armadura contra esses ataques. Além disso, qualquer ataque à distância realizado contra um alvo a até 1,5m do usuário do escudo é desviado para ele.

Assustador: esta armadura ou escudo possui ossos, manchas de sangue e outras decorações horripilantes. Uma vez por dia, seu usuário pode emitir uma aura de medo. Todos os inimigos a até 9m devem fazer um teste de Vontade (CD 18). Em caso de falha, ficam abalados por 1 minuto.

r **Camuflagem:** com um comando, a armadura adquire a aparência de uma roupa comum, mas mantendo suas propriedades (bônus na CA, penalidade de armadura, peso...). Apenas a magia *visão da verdade* revela a armadura disfarçada.

Poderes Especiais de Armaduras

Menor	Médio	Maior	Poder Especial	Bônus Equivalente
01-25	01-05	—	*Camuflagem*	+1
26-50	06-10	—	*Escorregadia*	+1
51-75	11-15	—	*Fortificação leve*	+1
76-100	16-20	—	*Sombria*	+1
—	21-30	01-08	*Abençoado*	+2
—	31-37	09-15	*Assustador*	+2
—	38-44	16-17	*Escorregadia aprimorada*	+2
—	45-70	18-22	*Resistência a energia*	+2
—	71-90	23-27	*Resistência a magia*	+2
—	91-100	28-32	*Sombria aprimorada*	+2
—	—	33-35	*Escorregadia maior*	+3
—	—	36-40	*Fortificação moderada*	+3
—	—	41-47	*Incandescente*	+3
—	—	48-52	*Invulnerabilidade*	+3
—	—	53-57	*Resistência a energia aprimorada*	+3
—	—	58-65	*Resistência a magia aprimorada*	+3
—	—	66-70	*Sombria maior*	+3
—	—	71-75	*Toque espectral*	+3
—	—	76-80	*Controlar mortos-vivos*	+4

—	—	81-85	*Forma etérea*	+4
—	—	86-90	*Fortificação pesada*	+5
—	—	91-95	*Resistência a energia maior*	+5
—	—	96-100	*Resistência a magia maior*	+5

Poderes Especiais de Escudos

Menor	Médio	Maior	Poder Especial	Bônus Equivalente
01-20	01-10	01-05	*Apanhador de flechas*	+1
21-30	11-20	06-10	*Cegante*	+1
31-50	21-30	11-15	*Esmagamento*	+1
51-70	31-40	16-20	*Fortificação leve*	+1
			Abençoado	+2
71-85	41-45	21-25	*Animado*	+2
			Assustador	+2
86-95	46-55	26-30	*Deflexão de flechas*	+2
—	56-65	31-35	*Fortificação moderada*	+2
—	66-85	36-40	*Resistência a energia*	+2
96-100	86-95	—	*Resistência a magia*	+2
—	—	41-45	*Controlar mortos-vivos*	+3
—	—	46-60	*Resistência a energia aprimorada*	+3
—	—	61-70	*Resistência a magia aprimorada*	+3
—	96-100	71-75	*Toque espectral*	+3
—	—	76-80	*Reflexão*	+4
—	—	81-85	*Fortificação pesada*	+5
—	—	86-95	*Resistência a energia maior*	+5
—	—	96-100	*Resistência a magia maior*	+5

Cegante: com um comando, este escudo emite lampejos de luz brilhante. Todas as criaturas a até 6m devem ser bem-sucedidas num teste de Reflexos (CD 14) ou ficarão cegas por 1d4 rodadas. Este poder pode ser usado duas vezes por dia.

do **Controlar mortos-vivos:** o usuário desta armadura ou escu- pode lançar *controlar mortos-vivos* (Vontade CD 20 anula) uma vez por dia. Itens com este poder parecem feitos de ossos.

Deflexão de flechas: o usuário da arma recebe o talento Desviar Objetos. Caso já o possua, recebe +5 em testes de Reflexos para evitar ataques.

Escorregadia: uma armadura com este poder parece estar sempre coberta de óleo levemente gorduroso. Ela fornece +5 em testes de Acrobacia para arte da fuga.

Escorregadia aprimorada: como *escorregadia*, mas fornece um bônus de +10.

Escorregadia maior: como *escorregadia*, mas fornece um bônus de +15.

Esmagamento: este escudo, quando usado para ataques, é tratado como uma *arma +1*. Além disso, inflige dano como se fosse duas categorias de tamanho maior.

Forma etérea: com um comando, o usuário desta armadura torna-se etéreo (como a magia *passeio etéreo*). Este poder pode ser usado uma vez por dia.

Fortificação leve: uma armadura ou escudo com este poder protege os pontos vitais do usuário. O personagem tem 25% de chance ("1" em 1d4) de ignorar o dano extra de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Fortificação moderada: como *fortificação leve*, mas com 75% de chance de anular o dano extra ("1", "2" ou "3" em 1d4).

Fortificação pesada: o personagem se torna imune ao dano extra de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Hipnótico: uma vez por dia, o usuário desta armadura ou escudo pode fazer com que ele brilhe com luzes coloridas. Todos os inimigos a até 6m que puderem enxergar o usuário devem fazer um teste de Vontade (CD 16). Aqueles que falharem ficam fascinados por um minuto. O efeito termina imediatamente se qualquer criatura afetada for atacada.

Incandescente: esta armadura é sempre quente ao toque. Uma vez por dia, seu usuário pode fazer com que ela entre em chamas por um minuto. Durante este período, o usuário recebe resistência a fogo 10, e qualquer criatura que o ataque em corpo-a-corpo automaticamente sofre 2d6+3 pontos de dano de fogo.

Invulnerabilidade: o usuário desta armadura recebe redução de dano 5/mágica.

Reflexão: este escudo parece um espelho. Uma vez por dia, como uma ação livre, pode ser usado para refletir uma magia de volta a seu conjurador (como *reverter magia*).

Resistência a energia: uma armadura ou escudo com este poder fornece resistência 10 a um tipo de energia. Para determinar aleatoriamente o tipo de energia, use a tabela a seguir.

d6	Tipo de Energia	d6	Tipo de Energia
1	Ácido	4	Frio
2	Eletricidade	5	Sônico
3	Fogo	6	Energia Negativa

Resistência a energia aprimorada: como *resistência a energia*, mas fornece resistência 20.

Resistência a energia maior: como *resistência a energia*, mas fornece resistência 30.

Resistência a magia: uma armadura ou escudo com este poder fornece +2 nos testes de resistência do usuário contra magia.

Resistência a magia aprimorada: como *resistência a magia*, mas o bônus fornecido é +4.

Resistência a magia maior: como *resistência a magia*, mas o bônus fornecido é +6.

Sombria: uma armadura com este poder é escura, fosca e bem lubrificada, de modo que não faz barulho. Ela fornece +5 em testes de Furtividade.

Sombria aprimorada: como *sombria*, mas com bônus +10.

Sombria maior: como *sombria*, mas com bônus +15.

Toque espectral: esta armadura ou escudo parece quase translúcido, e aplica seu bônus na classe de armadura mesmo contra ataques de criaturas incorpóreas. Criaturas incorpóreas podem usar armaduras ou escudos de *toque espectral* como se fossem corpóreas.

Armaduras Específicas

Armadura celestial: esta *cota de malha +3* em prata ou ouro brilhante é tão fina e leve que pode ser usada sob roupas normais. É considerada uma armadura leve, com bônus máximo de Destreza +8, penalidade de armadura –0 e peso 10kg. Uma vez por dia, seu usuário pode lançar *voo*.

Armadura da velocidade: uma vez por dia, como uma ação livre, o usuário desta *armadura completa de mitral +1* pode lançar *velocidade* sobre si mesmo.

Armadura das profundezas: esta *armadura completa +1* é decorada com motivos de peixes e ondas. Seu usuário não sofre penalidade de armadura em testes de Atletismo para natação, pode respirar sob a água e pode conversar com qualquer criatura aquática.

Armadura demoníaca: esta *armadura completa +4* é forjada para fazer com que seu usuário pareça um demônio — o elmo tem o formato de uma cabeça demoníaca com chifres, e o usuário enxerga através da boca aberta e repleta de dentes. As manoplas da armadura permitem que o usuário realize dois ataques de garra (dano 1d10 para usuários Médios, crítico x2, corte), que contam como *armas +1* e causam o efeito da magia *envenenamento* (Fortitude CD 16 anula) em qualquer criatura atingida.

Cota de malha élfica: esta *cota de malha de mitral +1* é composta de finíssimos anéis, fazendo com que ela pareça ser feita de um tecido leve, como seda.

Couraça do comando: esta *couraça +2* irradia uma aura de dignidade e autoridade. Seu usuário recebe +2 em testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma. Além disso, todos os seguidores do usuário recebem +4 em testes de resistência contra medo.

Couraça dos anões: esta *couraça de adamante +1* é pesada, mas oferece boa proteção.

Couro de rinoceronte: feito de couro de rinoceronte, este *gibão de peles +2* fornece +2d6 de dano em ataques de investida realizados por seu usuário.

Loriga segmentada da sorte: dezenas de joias decoram esta *loriga segmentada +3*. Uma vez por dia, o usuário pode fazer com que um ataque contra ele seja rolado novamente. A segunda rolagem deve ser aceita, mesmo sendo melhor que a primeira — afinal, nem sempre a sorte é boa. O usuário deve usar esta habilidade antes de rolar o dano.

Armaduras Específicas

Menor	Médio	Maior	Item	Preço
01-50	01-30	—	*Cota de malha élfica*	3.450 TO
51-80	31-50	—	*Couraça dos anões*	4.500 TO
81-95	51-60	—	*Couro de rinoceronte*	5.315 TO
96-100	61-70	01-20	*Loriga segmentada da sorte*	19.050 TO
—	71-85	21-40	*Armadura celestial*	22.450 TO
—	86-100	41-60	*Armadura das profundezas*	24.800 TO
—	—	61-75	*Couraça do comando*	25.550 TO
—	—	76-90	*Armadura da velocidade*	26.650 TO
—	—	91-100	*Armadura demoníaca*	52.410 TO

Escudos Específicos

Menor	Médio	Maior	Item	Preço
01-25	01-20	—	*Escudo do conjurador*	3.305 TO
26-65	21-50	01-10	*Escudo brilhante*	4.320 TO
66-90	51-70	11-25	*Escudo espinhoso*	5.725 TO
91-100	71-90	21-50	*Escudo do leão*	9.315 TO
—	91-100	51-70	*Escudo alado*	17.315 TO
			Escudo das Uivantes	22.515 TO
—	—	71-90	*Escudo absorvente*	50.315 TO
—	—	91-100	*Escudo do sol*	107.400 TO

Escudos Específicos

Escudo absorvente: este *escudo pesado +1* é completamente negro, e parece absorver a luz. Uma vez por dia, como uma ação livre, pode lançar *desintegrar* (Fortitude CD 19 parcial) contra uma criatura atingida por um ataque bem-sucedido do escudo.

Escudo alado: este *escudo pesado +3* é redondo, com um par de asas emplumadas. Uma vez por dia, pode lançar a magia *voo* em seu usuário.

Escudo brilhante: este *escudo pesado +1* é feito de metal reluzente e brilhante. Qualquer inimigo a até 6m do usuário deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 15) ou ficará ofuscado por 1 minuto. Uma vítima bem-sucedida no teste de resistência fica imune a este efeito por um dia.

Escudo do conjurador: este *escudo leve +1* tem uma pequena tira de couro na parte inferior, onde um conjurador pode escrever qualquer magia de até 3º nível que possa lançar. A tira de couro pode então ser lida como um pergaminho. Escrever uma magia na tira leva um minuto, e apenas uma magia pode ser escrita por dia.

Escudo espinhoso: este *escudo pesado +1* é coberto de espinhos. Três vezes por dia, o usuário pode ativá-lo para disparar um de seus espinhos. Cada espinho é uma *arma de ataque à distância +1* (1d10, crítico 19-20, perfuração) com distância de 36m.

Escudo das Uivantes: este *escudo pesado de resistência a frio +3* é feito de gelo eterno. Uma vez por dia, o usuário pode emitir uma onda de frio intenso em uma criatura que recém tenha feito um ataque corpo-a-corpo contra ele. Esta criatura fica paralisada por uma rodada e sofre uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque por um minuto. Um teste de Fortitude (CD 17) evita a paralisia, mas não a penalidade nas jogadas de ataque.

Escudo do leão: este *escudo pesado +2* é forjado como uma cabeça de leão rugindo. Três vezes por dia, como uma ação livre, o usuário pode ordenar que a cabeça ataque. Ela morde com o mesmo bônus de ataque do usuário, e causa 2d6 de dano de perfuração. O ataque ocorre independentemente das ações do usuário.

Escudo do sol: este *escudo pesado da resistência ao fogo maior +4* é forjado na forma de um sol estilizado. Uma vez por dia, pode gerar uma luz brilhante e quente, que causa 6d6 pontos de dano em cone de 9m (Reflexos CD 22 reduz à metade). Mortos-vivos e espíritos Malignos sofrem 16d6 de dano.

Poções, Pergaminhos, Varinhas e Cajados

Todos estes itens geram o mesmo efeito de uma magia quando ativados. A diferença é a forma como são ativados.

Poções

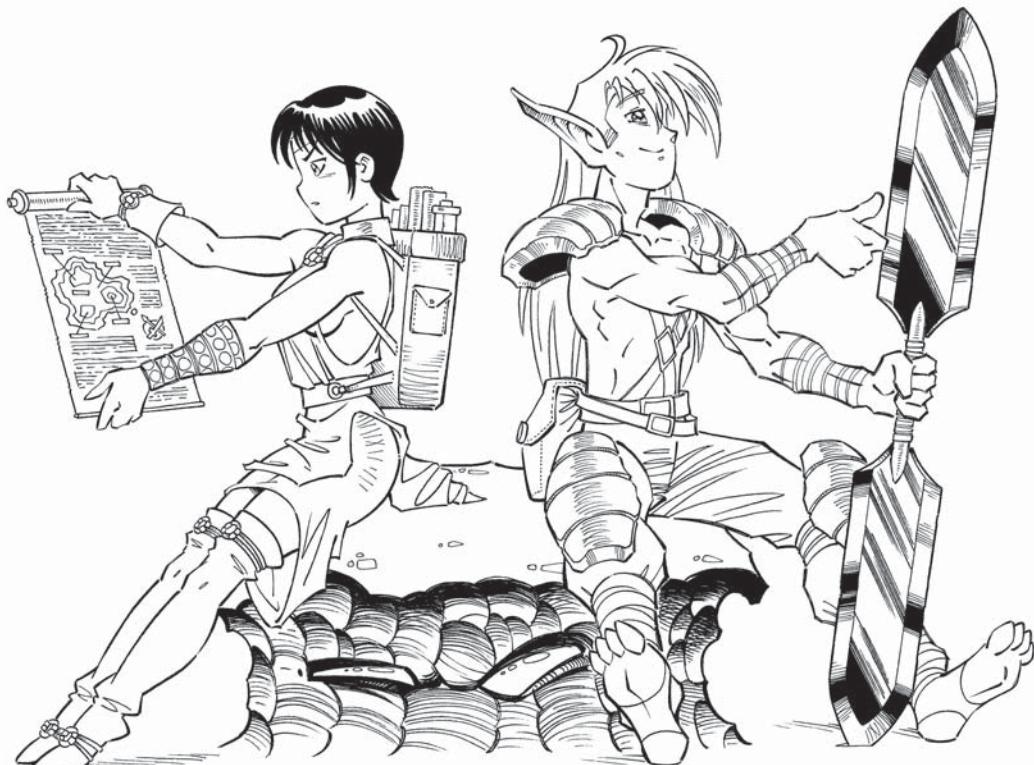
Poções são líquidos mágicos, armazenados em frascos de vidro ou cerâmica de 30ml. São ativadas quando ingeridas, afetando diretamente a criatura que as ingeriu. Um personagem também pode dar uma poção a uma criatura inconsciente como uma ação completa.

Também existem óleos, que funcionam como poções, exceto por serem aplicados externamente ao invés de ingeridos.

Poções

Menor	Médio	Maior	Poção	Preço
01-03	—	—	*Área escorregadia* (óleo)	50 TO
04	—	—	*Alarme* (óleo)	50 TO
05-07	—	—	*Cerrar portas* (óleo)	50 TO
08-10	—	—	*Ataque certeiro*	50 TO
11-15	—	—	*Arma mágica* (óleo)	50 TO
16-18	—	—	*Armadura arcana*	50 TO
19-21	01	—	*Aumentar pessoa*	50 TO
22-31	—	—	*Curar ferimentos leves*	50 TO
32-34	—	—	*Escudo da fé*	50 TO
35-37	—	—	*Invisibilidade contra animais*	50 TO
38-40	—	—	*Invisibilidade contra mortos-vivos*	50 TO
41-43	—	—	*Passos sem pegadas*	50 TO
44	—	—	*Pedra encantada* (óleo)	50 TO
45-47	—	—	*Presa mágica*	50 TO
48-50	—	—	*Proteção contra o mal/bem/caos/ordem*	50 TO
51-53	02	—	*Reduzir pessoa*	50 TO
54-56	—	—	*Remover medo*	50 TO
57-59	—	—	*Salto*	50 TO
60-62	—	—	*Santuário*	50 TO
63	—	—	*Suportar elementos*	50 TO
64-65	03-06	—	*Agilidade do gato*	150 TO
66-67	07-11	—	*Ajuda*	150 TO
68-69	12-15	—	*Astúcia da raposa*	150 TO
70	16-17	01-02	*Confundir detecção*	150 TO
71-72	18-27	03-07	*Curar ferimentos moderados*	150 TO
73	28-29	08-09	*Dissimular tendência*	150 TO
74	30-31	—	*Escuridão* (óleo)	150 TO
75-76	32-35	—	*Esplendor da águia*	150 TO
77-78	36-39	—	*Força do touro*	150 TO
79-80	40-43	—	*Invisibilidade* (poção ou óleo)	150 TO
81-82	44-47	—	*Levitação* (poção ou óleo)	150 TO
83-84	48-51	—	*Nublar*	150 TO
85-86	52-55	—	*Pele de árvore*	150 TO
87-88	56-59	—	*Remover paralisia*	150 TO
89-90	60-63	—	*Resistência a energia*	150 TO
91-92	64-67	10-11	*Restauração menor*	150 TO
93-94	68-71	12	*Retardar envenenamento*	150 TO

95-96	72-75	—	*Sabedoria da coruja*	150 TO
97-98	76-79	—	*Vigor do urso*	150 TO
99-100	80-83	13-14	*Visão no escuro*	150 TO
—	84	15-18	*Arma mágica maior* (óleo)	250 TO
—	85	19-28	*Curar ferimentos graves*	250 TO
—	86	29-32	*Deslocamento*	250 TO
—	87	33-36	*Cificultar detecção*	250 TO
—	88	37-40	*Flecha de chamas* (óleo)	250 TO
—	—	41-44	*Forma gasosa*	250 TO
—	89	45-48	*Fúria*	250 TO
—	90	49-52	*Heroísmo*	250 TO
—	91	53-56	*Idiomas*	250 TO
—	92	57-60	*Lâmina afiada* (óleo)	250 TO
—	93	61-64	*Luz do dia* (óleo)	250 TO
—	94	65-68	*Presa mágica maior*	250 TO
—	95	69-72	*Proteção contra energia*	250 TO
—	96	73-76	*Remover cegueira/surdez*	250 TO
—	97	77-80	*Remover doenças*	250 TO
—	—	81-84	*Remover maldição*	250 TO
—	98	85-88	*Respirar na água*	250 TO
—	99	89-92	*Roupa encantada* (óleo)	250 TO
—	100	93-96	*Velocidade*	250 TO
—	—	97-100	*Voo*	250 TO

Pergaminhos

Um pergaminho mágico é uma folha grossa, com aproximadamente 20x30cm, feito de papel, papiro, couro e outros materiais.

Cada pergaminho contém a inscrição necessária para conjurar uma única magia — quando suas palavras são lidas, a magia é ativada e o pergaminho desaparece, desfeito em cinzas.

Para ler um pergaminho, um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia (CD 25) ou ser capaz de lançar a magia escrita. Por exemplo, um pergaminho com *invisibilidade* pode ser lido por feiticeiros e magos a partir do 3º nível, ou bardos a partir do 4º nível, sem a necessidade de testes (o personagem não precisa conhecer a magia, apenas ser capaz de lançá-la).

Para gerar um pergaminho aleatoriamente, primeiro role na tabela abaixo para saber o nível da magia. Então, role nas páginas seguintes para saber qual a magia contida no pergaminho.

Pergaminhos

Menor	Médio	Pergaminho	Preço
01-42	01-02	Magia arcana de 1º nível	25 TO
43-60	03	Magia divina de 1º nível	25 TO
61-85	04-29	Magia arcana de 2º nível	75 TO
86-97	30-40	Magia divina de 2º nível	75 TO
98-99	41-82	Magia arcana de 3º nível	125 TO
100	83-100	Magia divina de 3º nível	125 TO

Pergaminhos Arcanos de 1º nível

d%	Magia
01-03	*Alarme*
04-05	*Animar corda*
06-07	*Apagar*
08-10	*Área escorregadia*
11-13	*Arma mágica*
14-16	*Armadura arcana*
17-18	*Ataque certeiro*
19-21	*Aumentar pessoa*
22-23	*Aura mágica*
24-25	*Causar medo*
26-28	*Cerrar portas*
29-31	*Compreender idiomas*
32-33	*Detectar mortos-vivos*
34-35	*Detectar portas secretas*
36-38	*Disco flutuante*
39-41	*Disfarce ilusório*
42-44	*Enfeitiçar pessoa*
45-47	*Escudo arcano*
48-49	*Hipnotismo*
50-52	*Identificação*
53-55	*Imagem silenciosa*
56-57	*Invocar monstro I*
58-59	*Leque cromático*
60-64	*Mãos flamejantes*
65-69	*Mísseis mágicos*
70-71	*Montaria arcana*
72-73	*Névoa obscurecente*
74-75	*Proteção contra o mal/bem/caos/ordem*
76	*Queda suave*
77-78	*Raio do enfraquecimento*
79-81	*Recuo acelerado*
82-83	*Reduzir pessoa*
84-86	*Salto*
87-88	*Servo invisível*
89-91	*Sono*
92-93	*Suportar elementos*
94-96	*Toque chocante*
97-98	*Toque macabro*
99-100	*Ventriloquismo*

Pergaminhos Arcanos de 2º nível

d%	Magia
01-03	*Agilidade do gato*
04-05	*Alterar-se*
06	*Armadilha ilusória*
07-08	*Arrombar*
09-11	*Astúcia da raposa*
12-13	*Aterrorizar*
14-15	*Boca encantada*
16-17	*Cegueira/surdez*
18-19	*Chama contínua*
20-21	*Comandar mortos-vivos*
22	*Confundir detecção*
23-24	*Despedaçar*
25-26	*Detectar pensamentos*
27-28	*Escuridão*
29-30	*Esfera flamejante*
31-33	*Esplendor da águia*
34-35	*Flecha ácida*
36-38	*Força do touro*
39-40	*Imagem menor*
41-42	*Invisibilidade*
43-44	*Invocar enxames*
45-46	*Invocar monstro II*
47-48	*Levitação*
49-50	*Localizar objeto*
51-52	*Lufada de vento*
53-54	*Mão espectral*
55	*Névoa*
56-57	*Nublar*
58	*Obscurecer objeto*
59-60	*Padrão hipnótico*
61	*Pasmar monstro*
62-63	*Patas de aranha*
64-65	*Pirotecnia*
66-67	*Poeira ofuscante*
68-69	*Proteção contra flechas*
70-71	*Raio ardente*
72-73	*Reflexos*
74-75	*Resistência a energia*
76	*Riso histérico*
77-79	*Sabedoria da coruja*
80-81	*Teia*
82-83	*Toque da idiotice*
84-85	*Toque do carniçal*
86-87	*Tranca arcana*
88-89	*Truque da corda*
90-91	*Vento sussurrante*
92-93	*Ver o invisível*
94-96	*Vigor do urso*
97-98	*Visão no escuro*
99-100	*Vitalidade ilusória*

Pergaminhos Arcanos de 3º nível

d%	Magia
01-03	*Arma mágica maior*
04-08	*Bola de fogo*
09-11	*Círculo mágico contra o mal/bem/caos/ordem*
12-13	*Clarividência/clariaudiência*
14	*Descanso tranquilo*
15-17	*Deslocamento*
18-19	*Dificultar detecção*
20-24	*Dissipar magia*
25	*Encolher item*
26	*Escrita ilusória*
27	*Esculpir som*
28-32	*Esfera de invisibilidade*
33	*Flecha de chamas*
34-35	*Forma gasosa*
36-37	*Fúria*
38-39	*Heroísmo*
40-42	*Idiomas*
43-44	*Imagem maior*
45-46	*Imobilizar mortos-vivos*
47-49	*Imobilizar pessoa*
50-51	*Invocar monstro III*
52-53	*Lâmina afiada*
54-55	*Lentidão*
56	*Loquacidade*
57-58	*Luz do dia*
59-60	*Montaria fantasmagórica*
61-62	*Muralha de vento*
63-64	*Nevasca*
65-66	*Névoa fétida*
67	*Página secreta*
68	*Pequeno refúgio*
69	*Piscar*
70-74	*Proteção contra energia*
75-76	*Raio da exaustão*
77-80	*Relâmpago*
82-83	*Respirar na água*
85	*Runas explosivas*
86	*Selo da serpente sépia*
87-89	*Sono profundo*
90-92	*Sugestão*
93-94	*Toque vampírico*
95-96	*Velocidade*
97-98	*Visão arcana*
99-100	*Voo*

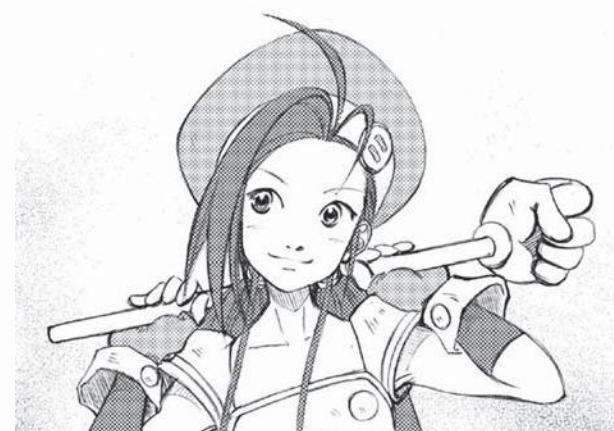
Pergaminhos Divinos de 1º nível

d%	Magia
01-03	*Abençoar água*
04-05	*Acalmar animais*
06-07	*Amaldiçoar água*
08-10	*Arma mágica*
11-12	*Auxílio divino*
13-15	*Bênção*
16-17	*Bom fruto*
18-19	*Cajado abençoado*
20-22	*Causar medo*
23-25	*Comandar*
26-28	*Compreender idiomas*
29-30	*Constrição*
31-32	*Criar água*
33-34	*Criar chamas*
35-39	*Curar ferimentos leves*
40-41	*Desespero*
42-44	*Detectar animais*
45-47	*Detectar armadilhas*
48-50	*Detectar o mal/bem/caos/ordem*
51-53	*Detectar mortos-vivos*
54-55	*Enfeitiçar animal*
56-58	*Escudo da fé*
59-60	*Escudo entrópico*
61-62	*Fogo das fadas*
63-64	*Infligir ferimentos leves*
65-67	*Invisibilidade contra animais*
68-70	*Invisibilidade contra mortos-vivos*
71-72	*Invocar monstro I*
73-75	*Névoa obscurecente*
76-77	*Passos longos*
78-79	*Passos sem pegadas*
80-82	*Pedra encantada*
83-84	*Perdição*
85-86	*Presa mágica*
87-89	*Proteção contra o mal/bem/caos/ordem*
90-92	*Remover medo*
93-95	*Santuário*
96-100	*Suportar elementos*

Pergaminhos Divinos de 2º nível

d%	Magia
01	*Acalmar emoções*
02-03	*Agilidade do gato*
04-05	*Ajuda*
06	*Amolecer terra e pedra*
07	*Amor Incontestável*
08-09	*Arma espiritual*
10-11	*Armadilha de fogo*
12-13	*Augúrio*
14-15	*Cativar*
16-17	*Condição*
18-19	*Consagrar*
20-24	*Curar ferimentos moderados*
25	*Descanso tranquilo*
26-27	*Despedaçar*
28-29	*Dissimular tendência*
30	*Drenar força vital*
31-32	*Encontrar armadilhas*
33-34	*Escuridão*
35	*Esfriar metal*
36-37	*Esplendor da águia*
38	*Esquentar metal*
39-40	*Explosão sonora*
41-42	*Falar com animais*
43-44	*Força do touro*
45	*Forma de árvore*
46-47	*Imobilizar animal*
48-50	*Imobilizar pessoa*
51-52	*Infligir ferimentos moderados*
53-54	*Invocar enxames*
55-56	*Invocar monstro II*
57-58	*Lâmina flamejante*
59-60	*Lufada de vento*
61-62	*Mensageiro animal*
63	*Moldar madeira*
64-65	*Patas de aranha*
66-67	*Pele de árvore*
68-69	*Profanar*
70-71	*Proteger outro*
72-73	*Reduzir animal*
74-75	*Remover paralisia*
76-77	*Resistência a energia*
78-82	*Restauração menor*
83-85	*Retardar envenenamento*
86-88	*Sabedoria da coruja*
89-90	*Silêncio*
91-92	*Tendência em arma*
93	*Torcer madeira*
94-95	*Tornar inteiro*
96	*Transe animal*
97-98	*Vigor do urso*
99-100	*Zona da verdade*

Pergaminhos Divinos de 3º nível

d%	Magia
01-02	*Ampliar plantas*
03-04	*Armadilha de corda*
05-06	*Caminhar na água*
07-08	*Cegueira/surdez*
09-10	*Chama contínua*
11-15	*Círculo mágico contra o mal/bem/caos/ordem*
16-17	*Convocar relâmpagos*
18-19	*Crescer espinhos*
20-21	*Criar alimentos*
22-23	*Criar mortos-vivos menor*
24-28	*Curar ferimentos graves*
29-33	*Dissipar magia*
34-35	*Dominar animal*
36-37	*Enfraquecer plantas*
38-39	*Envenenamento*
40-41	*Escuridão profunda*
42-43	*Extinguir fogo*
44-45	*Falar com os mortos*
46-47	*Falar com plantas*
48-49	*Infligir ferimentos graves*
50-51	*Invocar monstro III*
52-53	*Localizar objeto*
54-55	*Luz cegante*
56-57	*Luz do dia*
58-59	*Mão opífera*
60-61	*Mesclar-se às rochas*
62-63	*Moldar rocha*
64-65	*Muralha de vento*
66-67	*Nevasca*
68-69	*Obscurecer objeto*
70-72	*Oração*
73-74	*Praga*
75-76	*Presa mágica maior*
77-79	*Proteção contra energia*
80-81	*Purgar invisibilidade*
82-84	*Remover cegueira/surdez*
85-87	*Remover doenças*
88-92	*Remover maldição*
93-94	*Respirar na água*
95-96	*Rogar maldição*
97-98	*Roupa encantada*
99-100	*Símbolo de proteção*

Varinhas

Varinhas são bastões finos, medindo entre 15 e 30cm. A maioria é feita de madeira, mas existem varinhas de osso, metal, vidro e até pedras preciosas. Varinhas típicas têm CA 7, RD 5 e PV 5.

Cada varinha pode lançar uma magia de até 5º nível. Para ativar uma varinha, um personagem deve empunhá-la e apontá-la na direção do alvo do efeito a ser gerado. Também deve ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia (CD 25) ou ser capaz de lançar a magia (como em um pergaminho).

Uma varinha nova vem carregada com 50 PM. Cada vez que é ativada, gasta PM de acordo com sua magia. Uma varinha sem PM se torna um item mundano, e não pode ser recarregada.

Varinhas

Menor	Médio	Maior	Varinha	Preço
01-03	—	—	*Detectar magia*	375 TO
04-06	—	—	*Luz*	375 TO
07-09	—	—	*Aumentar pessoa*	750 TO
10-12	—	—	*Curar ferimentos leves*	750 TO
13-15	—	—	*Detectar portas secretas*	750 TO
16-18	—	—	*Enfeitiçar animal*	750 TO
19-21	—	—	*Enfeitiçar pessoa*	750 TO
22-24	—	—	*Invocar monstro I*	750 TO
25-27	—	—	*Leque cromático*	750 TO
28-30	—	—	*Mãos flamejantes*	750 TO
31-33	—	—	*Mísseis mágicos*	750 TO
34-36	—	—	*Toque chocante*	750 TO
37-39	01-03	—	*Agilidade do gato*	2.250 TO
40-42	04-06	—	*Arrombar*	2.250 TO
43-45	07-09	—	*Astúcia da raposa*	2.250 TO
46-48	10-12	—	*Curar ferimentos moderados*	2.250 TO
49-51	13-14	—	*Despedaçar*	2.250 TO
52-54	15-17	—	*Escuridão*	2.250 TO
55-57	18-20	—	*Esplendor da águia*	2.250 TO
58-60	21-23	—	*Flecha ácida*	2.250 TO
61-63	24-26	—	*Força do touro*	2.250 TO
64-66	27-29	—	*Imobilizar pessoa*	2.250 TO
67-68	30-32	—	*Invisibilidade*	2.250 TO
69-71	33-35	—	*Invocar monstro II*	2.250 TO
72-74	36-38	—	*Levitação*	2.250 TO
75-77	39-41	—	*Luz do dia*	2.250 TO
78-80	42-44	—	*Reflexos*	2.250 TO
81-83	45-47	—	*Retardar envenenamento*	2.250 TO
84-86	48-50	—	*Sabedoria da coruja*	2.250 TO
87-89	51-53	—	*Silêncio*	2.250 TO
90-91	54-56	—	*Teia*	2.250 TO
92-94	57-59	—	*Toque do carniçal*	2.250 TO
95-97	60-62	—	*Vigor do urso*	2.250 TO
98-100	63-64	—	*Vitalidade ilusória*	2.250 TO
—	65-68	01-05	*Bola de fogo*	3.750 TO
—	69-71	06-08	*Convocar relâmpagos*	3.750 TO
—	72-75	09-13	*Curar ferimentos graves*	3.750 TO
—	76-79	14-18	*Dissipar magia*	3.750 TO
—	80-82	19-21	*Imagem maior*	3.750 TO
—	83-85	22-24	*Invocar monstro III*	3.750 TO
—	86-88	25-27	*Lâmina afiada*	3.750 TO
—	89-91	28-32	*Lentidão*	3.750 TO
—	92-94	33-35	*Praga*	3.750 TO
—	95-97	36-40	*Relâmpago*	3.750 TO
—	98-100	41-45	*Sugestão*	3.750 TO
—	—	46-48	*Âncora dimensional*	5.250 TO
—	—	49-53	*Curar ferimentos críticos*	5.250 TO
—	—	54-58	*Enfeitiçar monstro*	5.250 TO
—	—	59-63	*Envenenamento*	5.250 TO
—	—	64-66	*Infligir ferimentos críticos*	5.250 TO
—	—	67-69	*Invisibilidade maior*	5.250 TO
—	—	70-72	*Invocar monstro IV*	5.250 TO
—	—	73-77	*Medo*	5.250 TO
—	—	78-80	*Metamorfose*	5.250 TO
—	—	81-85	*Muralha de fogo*	5.250 TO
—	—	86-90	*Muralha de gelo*	5.250 TO
—	—	91-92	*Remover veneno*	5.250 TO
—	—	93	*Tempestade glacial*	5.250 TO
—	—	94-96	*Cone glacial*	6.750 TO
—	—	97	*Expulsão*	6.750 TO
—	—	98-99	*Metamorfose tórrida*	6.750 TO
—	—	100	*Viagem planar*	6.750 TO

Cajados

Cajados são hastes longas e fortes de madeira. Cajados típicos têm CA 7, RD 5 e PV 10, e podem ser usados em combate como um bordão.

Ao contrário de poções, pergaminhos e varinhas, cada cajado pode lançar diversas magias. Cada vez que é ativado, gera o efeito de uma delas, à escolha do portador. Para ativar um cajado, um personagem deve empunhá-lo, e também deve ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia (CD 25) ou ser capaz de lançar a magia escolhida (como em um pergaminho).

Um cajado novo vem carregado com 100 PM. Cada vez que é ativado, gasta PM de acordo com a magia gerada. Um cajado sem PM se torna um item mundano, e não pode ser recarregado.

Descrição dos Cajados

Abjuração: esculpido do cerne de um carvalho antigo, este cajado pode lançar *dissipar magia*, *escudo arcano*, *expulsão*, *globo de invulnerabilidade menor*, *repulsão* e *resistência a energia*.

Adivinhação: feito de um galho flexível de salgueiro com ponta dupla, este cajado lança *detectar portas secretas*, *idiomas*, *localizar criatura*, *localizar objeto*, *olhos observadores* e *visão da verdade*.

Cura: este cajado de feixe branco incrustado de runas prateadas pode lançar *curar ferimentos graves*, *restauração menor*, *remover cegueira/surdez* e *remover doença*.

Encantamento: feito de macieira e com um cristal transparente em sua ponta, este cajado pode lançar *desespero esmagador*, *névoa mental*, *riso histérico*, *sono*, *sugestão* e *sugestão em massa*.

Enfeitiçar: feito de madeira retorcida e esculpida com cuidado, este cajado permite o uso de *enfeitiçar monstro* e *enfeitiçar pessoa*.

Enxame: este sinistro cajado de madeira escura possui manchas negras, semelhantes a pequenos insetos, que ocasionalmente parecem se mover. Um *cajado do enxame* pode lançar *invocar enxame* e *praga de insetos*.

Evocação: este bastão de madeira escura e lisa, reforçado com ponteiras de metal, pode lançar *bola de fogo*, *corrente de relâmpagos*, *despedaçar*, *mísseis mágicos*, *muralha de energia* e *tempestade glacial*.

Florestas: com a aparência de um simples galho de árvore natural, não esculpido, este cajado pode lançar *animar plantas*, *enfeitiçar animal*, *falar com animais*, *invocar monstro VI*, *muralha de espinhos* e *pele de árvore*.

Fogo: feito de madeira resistente e com ponteiras de bronze, este cajado lança *bola de fogo*, *mãos flamejantes* e *muralha de fogo*.

Frio: com um diamante reluzente em cada ponta, este cajado pode lançar *cone glacial*, *muralha de gelo* e *tempestade glacial*.

Iluminação: folheado em prata e finamente decorado com sóis, este belo cajado permite o uso de *brilho*, *globos de luz*, *explosão solar* e *luz do dia*.

Ilusão: esculpido em forma de espiral, este cajado pode ser usado para lançar *despistar*, *imagem maior*, *imagem persistente*, *padrão prismático*, *reflexos* e *transformação momentânea*.

Necromancia: feito de ébano, e esculpido com imagens macabras de ossos e crânios, este cajado permite o uso de *causar medo*, *círculo da morte*, *drenar temporário*, *imobilizar mortos-vivos*, *onda de fadiga* e *toque do carniçal*.

Passagem: a aparência singela deste cajado — um bastão de madeira com uma única ponteira de metal — esconde seu grande poder. Um *cajado da passagem* pode lançar *criar passagens*, *passagem invisível*, *porta dimensional*, *projeção astral* e *teletransporte maior*.

Poder: um *cajado do poder* tem cabo reto e liso, com uma joia cintilante na ponta, e pode lançar *bola de fogo*, *chama contínua*, *cone glacial*, *globo de invulnerabilidade*, *imobilizar monstro*, *levitação*, *mísseis mágicos*, *muralha de energia*, *raio do enfraquecimento* e *relâmpago*. Ele também pode ser usado como um *bordão* +2, e fornece +2 na classe de armadura e testes de resistência. Com o gasto de 1 PM, um ataque do cajado causa dano dobrado.

Um *cajado do poder* pode ser usado para um golpe de retaliação. Para isso, seu usuário deve quebrá-lo intencionalmente (uma ação padrão, não é necessário teste de Força). Todas as criaturas a até 9m sofrem 1d6 de dano por cada PM restante no cajado (máximo 50d6); um teste de Reflexos (CD 17) reduz o dano à metade. O usuário tem 50% de ser transportado para outro plano de existência — mas, se isso não acontecer, será instantaneamente destruído pela explosão mágica.

Um *cajado do poder* sem PM continua sendo um *bordão* +2, mas não pode mais ser usado para um golpe de retaliação.

Transmutação: feito de madeira petrificada, este cajado permite o uso de *alterar-se*, *desintegrar*, *metamorfose*, *metamorfose tórrida*, *piscar* e *recuo acelerado*.

Vida: feito de carvalho com ponteiras de ouro, este cajado pode lançar *cura completa* e *reviver os mortos*.

Cajados

Médio	Maior	Cajado	Preço
01-15	01-05	*Enfeitiçar*	11.250 TO
16-35	06-15	*Fogo*	15.000 TO
36-45	16-17	*Enxame*	15.750 TO
46-65	18-27	*Cura*	17.250 TO
66-80	28-32	*Iluminação*	27.000 TO
81-100	33-42	*Frio*	24.000 TO
—	43-47	*Abjuração*	35.250 TO
—	78-82	*Adivinhação*	35.250 TO
—	48-52	*Evocação*	35.250 TO
—	53-62	*Encantamento*	35.250 TO
—	63-67	*Ilusão*	35.250 TO
—	68-72	*Necromancia*	35.250 TO
—	73-77	*Transmutação*	35.250 TO
—	83-87	*Florestas*	39.750 TO
—	88-92	*Passagem*	57.000 TO
—	93-97	*Poder*	100.750 TO
—	98-100	*Vida*	123.250 TO

Acessórios

Todos os outros itens mágicos — amuletos de proteção, anéis de invisibilidade, bolas de cristal, botas voadoras, luvas de força... — são acessórios. Qualquer item que não seja uma arma, armadura, escudo, poção, pergaminho, varinha ou cajado será considerado um acessório.

Acessórios Menores

d%	Item	Preço
01-03	*Elixir do amor*	150 TO
04-06	*Pó de apagar rastros*	250 TO
07-09	*Elixir da verdade*	500 TO
10-12	*Braçadeiras da armadura +1*	1.000 TO
13-15	*Manto da resistência +1*	1.000 TO
16-18	*Elixir de cuspir fogo*	1.100 TO
19-21	*Pó da ilusão*	1.200 TO
22-24	*Chapéu do disfarce*	1.800 TO
25-27	*Flauta do som*	1.800 TO
28-30	*Anel de proteção +1*	2.000 TO
31-33	*Anel de queda suave*	2.200 TO
34-36	*Gema elemental*	2.250 TO
37-39	*Anel do sustento*	2.500 TO
40-42	*Mochila de carga*	2.500 TO
43-45	*Manto élfico*	2.500 TO
46-48	*Bastão metamágico (aumentar)*	3.000 TO
49-51	*Bastão metamágico (estender)*	3.000 TO
52-54	*Bastão metamágico (silencioso)*	3.000 TO
55-57	*Carrilhão da abertura*	3.000 TO
58-60	*Corda da escalada*	3.000 TO
61-62	*Ferraduras da velocidade*	3.000 TO
63-64	*Pó do desaparecimento*	3.500 TO
65-66	*Amuleto da saúde +2*	4.000 TO
67-68	*Bálsamo de pedra*	4.000 TO
69-70	*Manto da resistência +2*	4.000 TO
71-72	*Manto do carisma +2*	4.000 TO
73-74	*Luvas da destreza +2*	4.000 TO
75-76	*Tiara do intelecto +2*	4.000 TO
77-78	*Periapto da sabedoria +2*	4.000 TO
79-80	*Cinto de força +2*	4.000 TO
81-82	*Braçadeiras da armadura +2*	4.000 TO
83-84	*Incenso da meditação*	4.900 TO
85-86	*Bastão imóvel*	5.000 TO
87-88	*Braçadeiras do arqueiro*	5.000 TO
89-90	*Garrafa da fumaça eterna*	5.400 TO
91-92	*Botas de caminhar e saltar*	5.500 TO
93-94	*Leque do vento*	5.500 TO
95-96	*Amuleto dos punhos poderosos +1*	6.000 TO
97-98	*Anel de proteção +2*	8.000 TO
99-100	*Anel do escudo mental*	8.000 TO

Acessórios Médios

d%	Item	Preço
01-03	*Bastão metamágico (potencializar)*	9.000 TO
04-06	*Braçadeiras da armadura +3*	9.000 TO
07-09	*Manto da resistência +3*	9.000 TO
10-12	*Bastão metamágico (aumentar aprimorado)*	11.000 TO
13-15	*Bastão metamágico (estender aprimorado)*	11.000 TO
16-18	*Bastão metamágico (silencioso aprimorado)*	11.000 TO
19-21	*Botas da velocidade*	12.000 TO
22-24	*Cinto do monge*	13.000 TO
25-27	*Gema da luminosidade*	13.000 TO
28-30	*Bastão metamágico (maximizar)*	14.000 TO
31-33	*Amuleto da saúde +4*	16.000 TO
34-36	*Manto da resistência +4*	16.000 TO
37-39	*Manto do carisma +4*	16.000 TO
40-42	*Luvas da destreza +4*	16.000 TO
43-45	*Tiara do intelecto +4*	16.000 TO
46-48	*Periapto da sabedoria +4*	16.000 TO
49-51	*Cinto de força +4*	16.000 TO
52-54	*Braçadeiras da armadura +4*	16.000 TO
55-57	*Botas aladas*	16.000 TO
58-60	*Bainha das lâminas afiadas*	16.000 TO
61-62	*Vassoura voadora*	17.000 TO
63-64	*Anel de proteção +3*	18.000 TO
65-66	*Anel de invisibilidade*	20.000 TO
67-68	*Anel do arcano*	20.000 TO
69-70	*Brincos de Marah*	20.000 TO
71-72	*Amuleto dos punhos poderosos +2*	24.000 TO
73-74	*Bastão metamágico (aumentar maior)*	24.500 TO
75-76	*Bastão metamágico (estender maior)*	24.500 TO
77-78	*Bastão metamágico (silencioso maior)*	24.500 TO
79-80	*Braçadeiras da armadura +5*	25.000 TO
81-82	*Manto da resistência +5*	25.000 TO
83-84	*Manto do morcego*	26.000 TO
85-86	*Elmo da telepatia*	27.000 TO

87-88	*Periapto da saúde*	27.000 TO
89-90	*Manual da rapidez dos movimentos +1*	27.500 TO
91-92	*Manual da saúde corporal +1*	27.500 TO
93-94	*Manual do bom exercício +1*	27.500 TO
95-96	*Tomo da compreensão +1*	27.500 TO
97-98	*Tomo da liderança e da influência +1*	27.500 TO
99-100	*Tomo dos grandes pensamentos +1*	27.500 TO

Acessórios Maiores

d%	Item	Preço
01-02	*Lanterna da revelação*	30.000 TO
03-04	*Medalhão de Lena*	30.000 TO
05-06	*Anel de proteção +4*	32.000 TO
07-08	*Bastão metamágico (potencializar aprimorado)*	32.500 TO
09-10	*Bastão metamágico (acelerar)*	35.000 TO
11-12	*Amuleto da saúde +6*	36.000 TO
13-14	*Manto do carisma +6*	36.000 TO
15-16	*Luvas da destreza +6*	36.000 TO
17-18	*Tiara do intelecto +6*	36.000 TO
19-20	*Periapto da sabedoria +6*	36.000 TO
21-22	*Cinto de força +6*	36.000 TO
23-24	*Braçadeiras da armadura +6*	36.000 TO
25-26	*Anel de movimentação livre*	40.000 TO
27-28	*Bola de cristal*	42.000 TO
29-30	*Orbe das tempestades*	48.000 TO
31-32	*Braçadeiras da armadura +7*	49.000 TO
33-34	*Anel de proteção +5*	50.000 TO
35-36	*Amuleto dos punhos poderosos +3*	54.000 TO
37-38	*Bastão metamágico (maximizar aprimorado)*	54.000 TO
39-40	*Manual da rapidez dos movimentos +2*	55.000 TO
41-42	*Manual da saúde corporal +2*	55.000 TO
43-44	*Manual do bom exercício +2*	55.000 TO
45-46	*Tomo da compreensão +2*	55.000 TO
47-48	*Tomo da liderança e da influência +2*	55.000 TO
49-50	*Tomo dos grandes pensamentos +2*	55.000 TO
51-52	*Caveira negra*	60.000 TO
53-54	*Tapete voador*	60.000 TO
55-56	*Braçadeiras da armadura +8*	64.000 TO
57-58	*Bastão metamágico (potencializar maior)*	73.000 TO
59-60	*Elmo do teletransporte*	73.500 TO
61-62	*Anel de telecinesia*	75.000 TO
63-64	*Robe do arquimago*	75.000 TO
65-66	*Bastão metamágico (acelerar aprimorado)*	75.500 TO
67-68	*Manual da rapidez dos movimentos +3*	82.500 TO
69-70	*Manual da saúde corporal +3*	82.500 TO
71-72	*Manual do bom exercício +3*	82.500 TO
73-74	*Tomo da compreensão +3*	82.500 TO
75-76	*Tomo da liderança e da influência +3*	82.500 TO
77-78	*Tomo dos grandes pensamentos +3*	82.500 TO
79-80	*Anel de regeneração*	90.000 TO
81	*Espelho da oposição*	92.000 TO
82	*Amuleto dos punhos poderosos +4*	96.000 TO
83	*Anel de refletir magias*	98.280 TO
84	*Manual da rapidez dos movimentos +4*	110.000 TO
85	*Manual da saúde corporal +4*	110.000 TO
86	*Manual do bom exercício +4*	110.000 TO
87	*Tomo da compreensão +4*	110.000 TO
88	*Tomo da liderança e da influência +4*	110.000 TO
89	*Tomo dos grandes pensamentos +4*	110.000 TO
90	*Bastão metamágico (maximizar maior)*	121.500 TO
91	*Manual da rapidez dos movimentos +5*	137.500 TO
92	*Manual da saúde corporal +5*	137.500 TO
93	*Manual do bom exercício +5*	137.500 TO
94	*Tomo da compreensão +5*	137.500 TO
95	*Tomo da liderança e da influência +5*	137.500 TO
96	*Tomo dos grandes pensamentos +5*	137.500 TO
97	*Amuleto dos punhos poderosos +5*	150.000 TO
98	*Diamante do caos*	160.000 TO
99	*Bastão metamágico (acelerar maior)*	170.000 TO
100	*Espelho do aprisionamento*	200.000 TO

Descrição dos Acessórios

Amuleto da saúde: este amuleto é um disco dourado, normalmente com a imagem de um leão ou outro animal poderoso. Fornece um bônus de +2, +4 ou +6 na Constituição do usuário.

Amuleto dos punhos poderosos: um amuleto simples, normalmente feito de madeira com ideogramas pintados. Fornece um bônus de +1 a +5 nas jogadas de ataque e dano com ataques desarmados e armas naturais.

Anel do arcano: este anel fornece 5 PM adicionais a qualquer conjurador arcano. Os efeitos do anel só se ativam após um dia inteiro de uso.

Anel do escudo mental: este anel, forjado em ouro maciço, é finamente trabalhado. Seu usuário fica imune a *detectar pensamentos*,

discernir mentiras e qualquer tentativa de determinar sua tendência através de magia.

Anel de invisibilidade: ao colocar este anel de prata, o usuário fica sob efeito da magia *invisibilidade*.

Anel de movimentação livre: este anel de ouro mantém seu usuário sob efeito permanente da magia *movimentação livre*.

Anel de proteção: este anel desvia ataques realizados contra o usuário, fornecendo de +1 a +5 em sua classe de armadura.

Anel de queda suave: este anel é decorado com um padrão de penas ao longo da orla. Seu usuário fica sob efeito da magia *queda suave* ao cair de 1,5m ou mais.

Anel de refletir magias: três vezes por dia, este aro de platina pode ser ativado para refletir os próximos nove níveis de magia lançados sobre seu usuário (como se ele estivesse sob efeito de *reverter magias*).

Anel de regeneração: este anel de ouro branco fornece cura acelerada 1. Caso seu usuário perca um membro, um órgão ou outra parte do corpo, ela regenera como pela magia *regeneração*. Os efeitos do anel só se ativam após um dia de uso.

Anel do sustento: este anel supre a necessidade de comer e beber de seu usuário. Também refresca corpo e mente, permitindo que ele durma apenas duas horas por dia como se fossem oito. Os efeitos do anel só se ativam após uma semana de uso.

Anel de telecinesia: quando ativado, este anel permite que seu usuário use a magia *telecinesia*.

Bainha das lâminas afiadas: esta bainha é feita de couro curtido e prata. Ela pode encolher ou alargar para acomodar qualquer adaga, espada ou arma similar. Três vezes por dia, com um comando, a bainha lança *lâmina afiada* em qualquer arma colocada em seu interior.

Bálsamo de pedra: este unguento tem duas finalidades. Se aplicado sobre uma criatura petrificada, ela retorna ao normal, como pela magia *pedra em carne*. Se aplicado em uma criatura normal, ela fica protegida, como pela magia *pele rochosa*. Um frasco contém o suficiente para um uso.

Bastão imóvel: este bastão é uma barra de ferro achatada com um botão em uma das pontas. Quando o botão é pressionado (uma ação de movimento), o bastão fica imóvel no lugar — mesmo que isso desafie a gravidade! Assim, o *bastão imóvel* pode ser usado para segurar cordas, barrar portas, entre outras coisas. Dois *bastões imóveis* podem ser usados para criar uma escada em qualquer lugar. Um *bastão imóvel* pode suportar até 4.000kg antes de cair. Mover o bastão exige um teste bem-sucedido de Força (CD 30).

Bastões metamágicos: o usuário do *bastão metamágico* pode usá-lo, como uma ação livre e até três vezes por dia, para aplicar os efeitos de um talento metamágico em uma magia que esteja lançando, sem aumentar seu custo em PM. Um *bastão metamágico* pode afetar qualquer magia de até 3º nível; um *bastão metamágico aprimorado* pode afetar qualquer magia de até 6º nível, e um *bastão metamágico maior* pode afetar qualquer magia de até 9º nível.

Bola de cristal: esta esfera de cristal com cerca de 15cm de diâmetro pode ser usada para enxergar qualquer lugar ou pessoa, como a magia *vidência*.

Botas aladas: estas botas parecem comuns mas, com um comando, asas brotam da altura dos calcanhares, permitindo que seu usuário voe com deslocamento 18m por até 1 minuto. Este poder pode ser usado três vezes por dia.

Botas da velocidade: uma vez por dia, o usuário destas botas pode bater seus saltos (uma ação livre) para receber os benefícios da magia *velocidade*.

Botas de caminhar e saltar: estas botas aumentam o deslocamento do usuário em 3m, e fornecem +5 em testes de Atletismo.

Braçadeiras da armadura: estes braceletes podem ser feitos de metal ou couro, e protegem seu usuário com um campo de força invisível, porém tangível. Fornecem um bônus de +1 a +8 na classe de armadura, *não* cumulativo com bônus de armaduras.

Braçadeiras do arqueiro: estes protetores de punho fornecem +1 nas jogadas de ataque com armas de ataque à distância.

Brincos de Marah: abençoado pela Deusa da Paz, este par de brincos brancos protege o usuário contra agressão. Qualquer criatura que tente atacá-lo deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 15), ou perderá sua ação. Se o usuário dos *brincos de Marah* atacar uma criatura, o efeito dos itens é cancelado por um dia.

Carrilhão da abertura: quando este tubo oco de madeira com cerca de 30cm é soprado, emite vibrações mágicas que abrem qualquer tipo de tranca (portas, cadeados, algemas...). O *carrilhão da abertura* também dissipa automaticamente qualquer magia *cerrar portas* ou *tranca arcana*. A magia *silêncio* anula este item. O *carrilhão da abertura* pode ser usado 10 vezes antes de perder seu poder.

Caveira negra: esta pedra de ébano esculpida em formato de crânio gera permanentemente o efeito da magia *conspurcar*, onde quer que esteja, com o próprio crânio como ponto de origem.

Chapéu do disfarce: este chapéu permite que o usuário altere sua aparência como se estivesse sob efeito da magia *disfarce ilusório*. Como parte do disfarce, o chapéu pode mudar para o aspecto de um elmo, faixa, tiara, gorro, touca, pente e assim por diante. Rumores dizem que o infame assassino Camaleão tem um *chapéu do disfarce*, e graças ao item ninguém jamais viu seu rosto verdadeiro.

Cinto de força: este cinto largo é feito de couro grosso, com rebites de ferro. Fornece um bônus de +2, +4 ou +6 na Força de seu usuário.

Cinto do monge: esta simples faixa de tecido, quando amarrada na cintura, fornece grandes habilidades de combate desarmado. Um monge será considerado cinco níveis acima para determinar dano desarmado e bônus na CA. Se o usuário não é um monge, recebe o talento Ataque Desarmado Aprimorado e as habilidades dano desarmado e sexto sentido, como um monge de 5º nível.

Corda da escalada: este corda de 15m é bastante fina, mas forte o suficiente para suportar até 1.500kg. Com um comando, a corda se move em qualquer direção (incluindo para cima) a 3m por rodada, fixando-se firmemente onde seu usuário desejar. Ela pode se desamarrar e voltar da mesma forma.

Diamante do caos: esta gema brilhante, do tamanho de um punho humano, não é lapidada. Ela concede a seu usuário a capacidade de lançar as magias *círculo mágico contra a ordem*, *confusão menor*, *manto do caos* e *palavra do caos*, cada uma 1d4 vezes por dia. Os *diamantes do caos* foram criados pelo deus Nimb, e espalhados por toda Arton para promover o caos. Ou não.

Elixir da verdade: este elixir obriga aquele que o ingerir a responder com a verdade qualquer pergunta que lhe seja feita durante 10 minutos (Vontade CD 16 anula).

Elixir de cuspir fogo: este elixir borbulhante fornece para quem o ingerir a capacidade de cuspir labaredas. A criatura pode cuspir fogo até três vezes, infligindo 4d6 pontos de dano de fogo (Reflexos CD 16 reduz à metade) por vez. Cada ataque atinge um único alvo a até 9m. Labaredas não utilizadas se dissipam uma hora após o líquido ter sido ingerido.

Elixir do amor: um humanoide que beba este líquido de sabor adocicado fica apaixonado (mesmo efeito da magia *enfeitiçar pessoa*; Vontade CD 15 anula) pela primeira criatura que enxergar. O efeito dura 1d3 dias.

Elmo da telepatia: o usuário pode usar *detectar pensamentos* sem limite diário. Ele também pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura cujos pensamentos possa captar. Além disso, uma vez por dia, o usuário do *elmo da telepatia* pode implantar uma *sugestão* (como a magia, Vontade CD 17 anula) juntamente com uma mensagem telepática.

Elmo do teletransporte: o usuário deste item pode lançar *teletransporte* três vezes por dia.

Espelho do aprisionamento: este item de cristal, com 1,5m de altura e moldura de metal, pode ser fixado em qualquer superfície e ativado (ou desativado) com um comando.

Qualquer criatura que se aproxime a menos de 9m do *espelho do aprisionamento* e enxergue seu próprio reflexo deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 23) ou será transportada magicamente para um espaço extra-dimensional dentro do espelho, ficando presa ali. O tamanho da criatura não importa — mas construtos, mortos-vivos e objetos não podem ser transportados.

Com um comando, é possível conversar com uma criatura presa no espelho, ou libertá-la. Se o espelho for quebrado, todas as criaturas dentro dele são libertadas.

Espelho da oposição: este item lembra um espelho normal com cerca de 1,2m de comprimento e 1,5m de altura. Pode ser fixado em qualquer superfície, e ativado (ou desativado) com um comando. Quando uma criatura observa seu reflexo, o espelho cria uma cópia sua, com as mesmas habilidades e equipamento. A duplicata ataca a criatura original; quando um dos dois é derrotado, a duplicata e seus itens desaparecem.

Ferraduras da velocidade: este conjunto com quatro ferraduras de ferro pode ser fixado nos cascos de um cavalo para aumentar seu deslocamento em +9m.

Flauta do som: quando tocada por um personagem treinado em Atuação (música), esta flauta cria diversos sons mágicos, equivalentes à magia *som fantasma*.

Garrafa da fumaça eterna: quando a tampa desta urna de metal é retirada, uma grande quantidade de fumaça é liberada, gerando o efeito da magia *névoa*. A fumaça persiste até a garrafa ser tampada. Após isso, se dissipa em um minuto (ou 4 rodadas, sob vento forte, ou 1 rodada, sob um vendaval).

Gema elemental: esta gema contém uma magia de invocação vinculada a um Plano Elemental específico (ar, terra, fogo ou água). Quando a gema é esmagada (uma ação padrão), um elemental Grande do tipo correspondente surge. O elemental fica sob controle da criatura que quebrou a gema, mas desaparece em 1 minuto.

Gema da luminosidade: este cristal tem a aparência de um longo prisma. Com um comando, emite luz de dois tipos — luz equivalente a uma tocha, ou então um raio brilhante, que força uma criatura a até 9m a ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 14) ou ficar cega por 1d4 rodadas.

Incenso da meditação: este incenso possui fragrância adocicada e fumaça perolada. Se um conjurador divino acendê-lo e meditar por uma hora, na próxima vez que preparar suas magias, todas serão afetadas pelo talento metamágico Maximizar Magia, mas sem a necessidade de pagar PM adicionais.

Lanterna da revelação: este item funciona como um lampião normal, mas sua luz revela todas as criaturas e objetos invisíveis a até 9m, como a magia *purgar invisibilidade*.

Leque do vento: este leque com estrutura de madeira e folha de tecido pode ser balançado para criar um efeito idêntico à magia *lufada de vento* (Fortitude CD 16 anula). Pode ser usado uma vez por dia sem problemas; caso seja usado mais de uma vez no mesmo dia, há 20% de chance por uso de que se despedace em farrapos inúteis.

Luvas da destreza: estas luvas de couro são bastante finas, e permitem manipulação delicada. Fornecem um bônus de +2, +4 ou +6 na Destreza de seu usuário.

Manto do carisma: este manto de tecido fino possui tiras bordadas de ouro e prata. Fornece um bônus de +2, +4 ou +6 no Carisma de seu usuário.

Manto do morcego: feito de tecido marrom escuro ou negro, este manto fornece +5 em testes de Furtividade, e permite que seu usuário fique pendurado de ponta-cabeça no teto, como um morcego. Segurando as pontas do manto, o usuário pode voar (como a magia *voo*) ou se metamorfosear (como *metamorfose*) em morcego. Os poderes de *voo* e *metamorfose* só podem ser usados em um ambiente escuro, e por até sete minutos por dia.

Manto da resistência: este traje protege seu usuário, fornecendo um bônus de +1 a +5 em todos os testes de resistência.

Manto élfico: é indistinguível de um manto cinza comum. Entretanto, quando usado com o capuz cobrindo o rosto, fornece +5 em testes de Furtividade.

Manual do bom exercício: este tomo volumoso contém descrições de exercícios e dietas, mas escondido entre as palavras há um poderoso efeito mágico. Uma criatura que leia o livro inteiro (o que leva uma semana) recebe um bônus de +1 a +5 em seu valor de Força. A Força de uma criatura pode aumentar até +5 pelo uso de livros, e este bônus não é cumulativo com aquele concedido pela magia *desejo*. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas, e ele se torna um item mundano.

Manual da rapidez dos movimentos: este tomo volumoso descreve exercícios de coordenação e equilíbrio, mas mesclado às palavras há um poderoso efeito mágico. Uma criatura que o leia (leva uma semana) recebe um bônus de +1 a +5 em seu valor de Destreza. A Destreza de uma criatura pode aumentar até +5 pelo uso de livros, e este bônus não é cumulativo com aquele concedido pela magia *desejo*. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas, e ele se torna um item mundano.

Manual da saúde corporal: este tomo volumoso contém dicas sobre saúde e boa forma, mas suas palavras trazem um poderoso efeito mágico. Uma criatura que o leia (uma semana) recebe um bônus de +1 a +5 em seu valor de Constituição. A Constituição de uma criatura pode aumentar até +5 pelo uso de livros, e este bônus não é cumulativo com aquele concedido pela magia *desejo*. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas, e ele se torna um item mundano.

Medalhão de Lena: quando seu usuário é reduzido a 0 ou menos PV, esta joia gera uma emissão de cura que restaura 100 PV. Este poder só se ativa uma vez por dia.

Mochila de carga: este item, que parece uma simples mochila de pano, está na verdade ligado um espaço inter-dimensional — fazendo com que seja maior por dentro que por fora. Pode-se guardar até 100kg dentro de uma *mochila de carga*, mas ela pesará no máximo 5kg. Se a mochila for rasgada, todos os objetos em seu interior se perdem para sempre. Criaturas vivas colocadas no interior da mochila podem sobreviver até 10 minutos, mas depois disso morrerão asfixiadas.

Orbe das tempestades: esta esfera de vidro com 20cm de diâmetro pode ser usada uma vez por dia para lançar *controlar o clima*, e uma vez por mês para lançar *tempestade da vingança*. O usuário do *orbe das tempestades* fica permanentemente protegido por *suportar elementos*.

Periapto da sabedoria: esta pérola ligada a uma corrente leve fornece um bônus de +2, +4 ou +6 na Sabedoria do usuário.

Periapto da saúde: o usuário desta joia verde em um cordão de prata fica imune a doenças (incluindo doenças mágicas).

Pó de apagar rastros: é capaz de ocultar a passagem do personagem e seus companheiros. Lançado ao ar, faz com que um recinto com até 9m de lado torne-se tão empoeirado, sujo e coberto de teias de aranha como se estivesse abandonado e intocado por uma década. Espalhado sobre uma trilha, apaga as pegadas de um grupo com até doze homens e cavalos por uma distância de até 75m. Testes de Sobrevivência para rastrear pegadas afetadas por este item têm sua dificuldade aumentada em CD+20.

Pó do desaparecimento: uma criatura ou objeto coberto por este pó torna-se invisível (como em *invisibilidade maior*) por 2d6 rodadas. O usuário não sabe quando a invisibilidade vai terminar.

Pó da ilusão: esta poeira parece pó de giz — mas, se examinada com atenção, nota-se sua cor e forma mutáveis. Atirada sobre alguém, gera os efeitos da magia *disfarce ilusório*. A criatura adquire uma forma desejada pelo personagem que atirou o *pó da ilusão*.

Robe do arquimago: este traje pode ser branco (1 e 2 em 1d6; tendência Bondosa), cinza (3 e 4; tendência Neutra) ou negro (5 e 6; tendência Maligna). Se o usuário é um conjurador da tendência certa, recebe +5 na CA e +4 em testes de resistência. Além disso, a dificuldade para resistir às suas magias aumenta em CD+1.

Tapete voador: com um comando, este tapete levanta voo, como se estivesse sob efeito de *voo prolongado*. Alguém que conheça a palavra de comando pode controlar o voo do tapete mesmo que não esteja sobre ele, desde que sua voz o alcance. Um tapete normal tem 3m x 3m, e pode carregar até 400kg, mas existem tapetes menores e maiores.

Tiara do intelecto: este item é um cordão leve com uma pequena gema que descansa sobre a testa. Fornece um bônus de +2, +4 ou +6 na Inteligência do usuário (mas este bônus não oferece perícias treinadas extras).

Tomo da compreensão: este tomo volumoso contém dicas para aprimorar os instintos e percepção. Alguém que o leia (leva uma semana) recebe um bônus de +1 a +5 em seu valor de Sabedoria. A Sabedoria de uma criatura pode aumentar até +5 pelo uso de livros, e este bônus não é cumulativo com aquele concedido pela magia *desejo*. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas, e ele se torna um item mundano.

Tomo dos grandes pensamentos: este livro pesado contém exercícios para aprimorar raciocínio e memória, mas mesclado às palavras há um poderoso efeito mágico. Quem o lê (uma semana) recebe um bônus de +1 a +5 em seu valor de Inteligência. A Inteligência de uma criatura pode aumentar até +5 pelo uso de livros, e este bônus não é cumulativo com aquele concedido pela magia *desejo*. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas, e ele se torna um item mundano.

Tomo da liderança e influência: este livro de encadernação luxuosa contém sugestões detalhadas para convencer e inspirar os demais, mas as páginas escondem um poderoso efeito mágico. Aquele que o lê (uma semana) recebe um bônus de +1 a +5 em seu valor de Carisma. O Carisma de uma criatura pode aumentar até +5 pelo uso de livros, e este bônus não é cumulativo com aquele concedido pela magia *desejo*. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas, e ele se torna um item mundano.

Vassoura voadora: esta vassoura é capaz de voar como se estivesse sob efeito de *voo prolongado*. Ela pode carregar até 200kg, mas também pode viajar sozinha a um lugar determinado pelo dono, desde que ele tenha uma boa ideia da localização do lugar. Se estiver a até 300m do dono, a vassoura vem até ele quando um comando é pronunciado.

Artefatos

Um artefato é um item mágico único, extremamente poderoso. Apenas as divindades maiores têm poder para criar estas peças, e elas sempre são forjadas com um propósito específico. Os deuses cuidam para que artefatos caiam nas mãos de seus servos mais poderosos, mas às vezes o destino leva essas peças até aventureiros menores.

Artefatos não são simplesmente "outro tipo de item mágico". São relíquias lendárias, e a busca para recuperar ou destruir um deles pode ser a base de uma campanha inteira.

Não há tabelas para geração aleatória de artefatos, e nem custo em ouro para comprá-los. Esses itens devem entrar em uma campanha apenas através da decisão deliberada do mestre.

O Desbravador

Antes de ser aprisionada, durante suas andanças por Arton e pelos planos, Valkaria adotava a aparência de uma aventureira armada com um mangual, o *Desbravador*. Quando foi salva de seu cativeiro, a Deusa da Ambição deu o *Desbravador* como recompensa a seus Libertadores. Desde então, a arma passou de mãos em mãos, algumas vezes presenteada, outras roubada. Não há como saber onde está agora. Talvez nas profundezas de uma masmorra, ao lado do corpo de um aventureiro ambicioso demais...

O *Desbravador* é um *mangual do toque espectral +6*. Refletindo o caráter inconstante de sua mestra, ele pode se transformar em numerosas outras armas, e possui diversos poderes. Todos podem ser usados livremente, sem limite de utilizações diárias.

• **Armas.** Ao acionar um botão (uma ação de movimento), o usuário pode transformar o *Desbravador* em qualquer destas armas: *espada longa flamejante +6*, *machado de batalha afiado +6*, *martelo de guerra congelante +6* ou *lança defensora +6*.

• ***Anticriatura.*** Em todas as suas formas, o *Desbravador* é considerado uma arma anticriaturas contra todos os tipos de criatura, exceto humanos ou devotos de Valkaria.

• ***Dissipar Magia.*** O *Desbravador* pode lançar *dissipar magia* (nível de conjurador 20) como uma ação padrão.

• ***Imobilizar Pessoa.*** Em todas as suas formas, o *Desbravador* pode ser usado para realizar um ataque de toque que paralisa a criatura atingida por 1 minuto. Um teste de Fortitude (CD 20) anula o efeito.

• ***Medo.*** O *Desbravador* pode lançar *medo* (Vontade CD 18 anula) como uma ação padrão.

Holy Avenger

A arma mais poderosa de Arton foi criada pelo deus Sszzaas através de um plano extremamente intrincado, que envolveu enganar todos os outros deuses do Panteão e forçá-los a depositar seu poder nesta espada.

A *Holy Avenger* é uma *espada bastarda +10*, que provoca 4d6 pontos de dano adicional e fornece +8 em testes de resistência contra magia. Além disso, pode lançar *dissipar magia maior* (nível de conjurador 20) como uma ação padrão.

Três vezes por dia, a *Holy Avenger* pode ser usada para desferir um ataque de destruição total. Caso seja atingida por um ataque de toque feito com a espada, qualquer criatura é totalmente destruída, sem direito a testes de resistência. Nenhum tipo de imunidade impede este ataque, que pode destruir até mesmo um deus maior — caso este seja atacado em seu próprio Plano.

Logo após a criação da espada, a *Holy Avenger* caiu nas mãos de Arsenal, que havia se aliado ao sumo-sacerdote de Sszzaas justamente para tomar posse desta arma suprema. Com a derrota do clérigo da guerra durante sua invasão ao Reinado, talvez o artefato tenha se perdido novamente.

Kailash

Pequeno e de aspecto quase inofensivo, o *kailash* ("grande matador" em idioma halfling) lembra uma pequena esfera metálica com cravos, com um cordão de suporte para o arremesso. No entanto, uma vez dominado, tem grande poder destrutivo.

Em termos de regras, o *kailash* é uma arma marcial de arremesso (dano 1d6, crítico 19-20, distância 30m, perfuração), com bônus mágico +3 e os poderes *explosão flamejante* e *retorno*. Além disso, possui as seguintes habilidades.

Captura. Quando o *kailash* é arremessado, seu cordão pode crescer e formar um laço capaz de capturar uma criatura Grande ou menor. Se o usuário do *kailash* é bem-sucedido em um ataque de toque, o alvo fica enredado. A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Acrobacia (CD 25).

Arrastar. Com um comando, o usuário do *kailash* pode fazer uma criatura enredada pela arma ser arrastada para longe (até 30m do usuário) ou perto (até onde o usuário está). A vítima pode resistir com um teste de Fortitude (CD 25).

Forma de Maça. Com um comando, o *kailash* pode distender um de seus espigões para servir como empunhadura, e ser usado como uma maça. Nesta forma será uma *maça antimortos-vivos* +3.

Forma de Picareta. Com um comando, o *kailash* pode distender dois espigões e ser usado como picareta. Nesta forma será uma *picareta anti-humanoides* +3.

Forma de Lança. Com um comando, o *kailash* pode distender dois espigões. Nesta forma será uma *lança antimonstros* +3.

O Olho de Sszzaas

Como parte de seu plano para retornar ao Panteão, o deus Sszzaas removeu um de seus próprios olhos para forjar um artefato — o *Olho de Sszzaas*, uma gema esverdeada segura por um cajado de madeira fossilizada. As extremidades do cajado são ligadas por uma corrente, cujo comprimento pode variar magicamente.

Cultistas de Sszzaas foram encarregados de esconder o artefato em um templo secreto nas proximidades de Lenórienn, onde deveria ser encontrado pela pessoa certa. O portador da peça acreditaria ser capaz de usar magia poderosa, quando na verdade estaria servindo aos interesses do Grande Corruptor. De fato, o *Olho* carrega parte da consciência do próprio Sszzaas, que testemunha e manipula tudo à distância.

O cajado permite ao conjurador lançar qualquer magia que conheça ou tenha ouvido falar — seja arcana ou divina — como se fosse uma habilidade mágica, sem precisar gastar pontos de magia.

Além disso, qualquer magia lançada recebe os benefícios de um dentre os seguintes talentos metamágicos, à escolha do usuário: Acelerar Magia, Ampliar Magia, Aumentar Magia, Estender Magia, Potencializar Magia ou Maximizar Magia.

Lançar uma magia corretamente exige um teste de Identificar Magia (CD igual a 20 + custo em PM da magia, incluindo ajustes por talentos metamágicos). Caso o teste falhe, a magia não funciona, ou provoca algum efeito imprevisível (alvo trocado, efeito invertido, *teletransporte* para um local diferente...), ou assim parece. Na verdade, sempre que uma magia "falha", isso quer dizer que Sszzaas está no controle — e as coisas estão saindo exatamente como *ele* planejou, seguindo algum plano intrincado e desconhecido pelo portador do cajado.

Apesar de poderoso, o *Olho de Sszzaas* é uma peça pouco conhecida. Reconhecê-lo e descobrir como usá-lo exige um teste de Conhecimento (arcano), CD 30.

Rhumnam, a Espada da Justiça

Rhumnam é a espada pessoal de Khalmyr, o Deus da Justiça. Trata-se de uma *espada grande* +5 inteligente, capaz de se comunicar telepaticamente com seu usuário. Entretanto, só se dirige a pessoas merecedoras.

Empunhada por uma pessoa digna (de tendência Leal e Bondosa, e sem níveis de ladino), *Rhumnam* destrói qualquer criatura

de tendência Maligna ou com níveis de ladino com um acerto, sem direito a teste de resistência. Além disso, concede imunidade a magias e habilidades usadas por mortos-vivos.

Empunhada por uma pessoa indigna (de tendência Maligna ou com níveis de ladino), *Rhumnam* é apenas uma *espada grande +1*, que causa *pesadelos* (como a magia, Vontade CD 24) e impõe três níveis negativos até ser devolvida.

Dizem os boatos que Rhumnam foi alterada a pedido da deusa Tenebra, como uma provocação a Khalmyr — acoplada a uma poderosa arma de pólvora.

Os Rubis da Virtude

Criados originalmente como uma forma de selar um pacto entre os deuses, os *Rubis da Virtude* (que virtude? confiança) quase foram a causa de sua morte. Cada um, se destruído, destruiria também o deus que estivesse secretamente ligado a ele — sem que fosse possível descobrir qual rubi pertencia a quem. Entregues aleatoriamente a cada deus após sua criação, eles seriam mantidos como provas de confiança, provas de que os deuses — mesmo aqueles envolvidos em disputas pessoais — jamais tentariam destruir uns aos outros.

Por segurança, as gemas foram encantadas de modo que não pudessem ser detectadas por nenhum meio mágico. Os rubis também não poderiam ser danificados por mortais, ou mesmo por deuses menores; apenas um deus do Panteão poderia destruí-los.

Mesmo sem saber a quem estava ligado, cada deus guardou em lugar seguro a gema em sua posse. No entanto, conseguindo o que parecia ser impossível, Sszzaas — o mais traiçoeiro e furtivo dos seres — roubou todos os rubis. Ele foi descoberto e julgado antes de descobrir como utilizá-los, mas teve tempo de escondê-los em Arton. E os rubis, protegidos de qualquer detecção mágica, não puderam ser encontrados.

Como castigo por sua traição, Sszzaas foi transformado em avatar e condenado a vagar pelo mundo até ser destruído ou aceito de volta. Antes de receber a pena, o Traidor conseguiu de Khalmyr a promessa de não interferir diretamente em seus atos — afinal, que chance teria? O que havia de "justo" no confronto entre um avatar e um deus maior? Sem escolha, o Deus da Justiça concordou.

Os rubis estavam desaparecidos, mas nenhum mortal poderia danificá-los. Mesmo assim, para evitar riscos, Khalmyr decretou que as ligações vitais entre os rubis e os deuses fossem rompidas. E assim foi feito.

Mesmo sem essa conexão, as gemas ainda eram poderosas, pois traziam parte da essência divina dos vinte deuses. Sabendo que poderia utilizá-las de alguma forma, Sszzaas tratou de mantê-las longe dos olhos dos deuses, até o último instante.

Os *Rubis da Virtude* são artefatos capazes de trazer grande poder para quem encontrá-los. Cada *Rubi da Virtude* oferece a seu portador um nível de experiência adicional em uma classe pré-existente — em geral aquela em que o personagem possui mais níveis. Para surtir efeito, a gema deve de alguma forma ser incrustada no corpo da criatura, o que exige um teste de Cura (CD 25). O efeito leva 24 horas para se manifestar.

Por sua invulnerabilidade, cada rubi oferece ao portador redução de dano 1 e +2 em testes de resistência, cumulativos com quaisquer efeitos já existentes — incluindo outros rubis.

Por sua indetectabilidade, cada rubi torna o portador mais difícil de observar por meios mágicos. Um conjurador que lance uma magia de adivinhação contra o portador de um rubi deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 25 + a quantidade de rubis) ou a magia não terá efeito.

Shorder

Shorder é uma armadura mágica única no mundo. Mais parece um cofre de duas pernas, feita com chapas de aço grossas como paredes. É tão pesada que vários cavalos seriam necessários para arrastá-la — e mesmo o mais forte guerreiro não poderia sequer levantar um braço dentro dela.

Na verdade, qualquer criatura Pequena ou Média pode vestir a armadura (ou melhor, entrar nela) e mover-se sem problemas. *Shorder* conta como uma *armadura completa +5* que fornece +8 na Força, redução de dano 10, +4 nos testes de resistência e deixa seu usuário permanentemente sob efeito de *movimentação livre*. Além disso, *Shorder* tem *maças afiadas +2* no lugar das mãos. Seu usuário pode atacar com elas como se possuísse o talento Combater com Duas Armas Maior. Por fim, dentro de *Shorder* seu usuário conta como uma criatura Grande.

Shorder torna seu usuário quase invencível, mas cobra um preço alto — quem a utiliza não pode mais sair. Nem mesmo magias como *teletransporte, remover maldição* ou semelhantes conseguem permitir a saída de *Shorder*, embora se acredite que um *desejo* ou *milagre* possam. A entrada da armadura jamais pode ser aberta enquanto uma criatura viva estiver em seu interior. Uma pessoa que tenha morrido dentro de *Shorder* não pode ser ressuscitada por meios mortais; apenas uma intervenção divina consegue trazê-la de volta.

O usuário não pode segurar objetos (pois a armadura não tem mãos) ou lançar magias (a menos que use o talento Magia sem Gestos). Entretanto, dentro da armadura o usuário não sente fome ou sede, e pode dormir (e recuperar pontos de vida) normalmente.

Slash Calliber

Qualquer frequentador de tavernas já ouviu histórias sobre duelos de honra, conflitos entre aldeias, ou mesmo guerras entre reinos que teriam sido provocados por um único item mágico: uma espada chamada *Slash Calliber*.

Infelizmente para seu portador, *Slash Calliber* é uma espada mágica inteligente com um desejo incontrolável por combate. Tentará iniciar batalhas de todas as maneiras, seja xingando o adversário (geralmente as pessoas acreditam que a voz vem do portador, não da espada!), seja com pequenas mentiras ("Estou lendo a mente daquele goblin! Ele vai atacar!"). Mas ela nunca fará coisas estúpidas ou puramente malignas, como provocar um ataque suicida contra um dragão vermelho ou degolar um camponês desarmado. Pelo menos, quase nunca...

Slash Calliber é uma *espada longa anárquica da velocidade +3*. Pode ser usada para lançar *detectar pensamentos*, *localizar objetos* e *ver o invisível* à vontade, e *corrente de relâmpagos uma vez por dia.*

Capítulo 11

Bestiário

Era como na minha lembrança. O sol do final de tarde, tornado inclemente e brutal pela falta de árvores, revelava cada reentrância, cada rachadura e relevo da torre de Gideon. Uma estrutura alta e delgada, isolada na planície nua, cercada de quatro espiras menores, com apenas um andar de altura. A torre em si elevava-se pelo menos ao quádruplo disso, encimada por ameias com espaço para arqueiros alvejarem inimigos ao longe. Avistei três ou quatro janelas, estreitas e sem vidros, nas paredes cinzentas da estrutura. A porta era levadiça, de carvalho escuro e pesado. Havia um fosso seco ao redor de tudo aquilo.

Mas não se via qualquer coisa viva.

Quisemos nos aproximar com furtividade, mas não havia condições para tal. O vazio do terreno não oferecia qualquer cobertura ou esconderijo. Chegamos mais perto com cautela, mãos nas armas. Na beira do fosso, observamos por um tempo; apenas um buraco árido cercando a torre. Flappo sacou uma corda e arpéu, arremessou, prendeu o gancho em uma reentrância da parede.

— Deixe comigo — sorriu, pulando e balançando-se na corda.

Então, quando estava na metade do caminho até o outro lado, a terra seca no leito do fosso explodiu, e um rugido preencheu o ar.

Uma coisa horrenda saltou da própria terra, como se esta fosse água. Bem poderia ser um peixe, mas era revestido de couraça grossa, e com quatro pernas atarracadas. A bocarra aberta, cheia de dentes afiados, voava na direção do meu amigo. Flappo deu um berro, por instinto encolheu as pernas, o monstro errou o bote por centímetros. Mergulhou de volta dentro do solo, que para ele era líquido.

— Faça alguma coisa! — berrou Flappo.

Um novo estouro de areia e pedregulhos anunciou o segundo ataque da criatura. Flappo alcançou o outro lado do fosso, pousando na beirada, tentando recuperar o equilíbrio. A sombra da coisa engolfou-o, a boca grande o bastante para engoli-lo inteiro. Então pulei sobre o monstro, empunhando minha espada com as duas mãos.

O impulso do salto fez a ponta da arma enterrar fundo nas costas da fera, rompendo carapaça e alcançando carne macia. A coisa guinchou, retorceu-se de dor, errando o bote contra Flappo. O halfling pulou à frente, bem a tempo de evitar as mandíbulas, e a cabeça da criatura bateu na margem do fosso, causando um pequeno desmoronamento.

Eu estava ainda agarrado ao cabo da espada, jogado de um lado a outro pelo sacolejar da fera. Ela mergulhou de volta dentro da terra, e fui arrastado junto.

Tudo ficou preto. Mesmo soterrado, eu sentia o movimento da terra ao redor, raspando as partes desprotegidas de meu corpo, entrando na boca e olhos. Cada fresta da armadura permitiu a entrada de ainda mais terra e areia. Segurei firme na espada, tentando manter-me preso ao monstro. De repente, senti que ele mudava de direção.

O mundo se iluminou, a coisa dava um novo salto para cima. Pude encher meus pulmões de ar e preparar-me para ser

enterrado mais uma vez. Ganhamos de novo o subterrâneo, o ferimento nas costas do monstro já era largo a ponto de debilitá--lo, e a espada afrouxava em sua carne. Larguei o cabo da arma para agarrar-me à carapaça. Enquanto ele singrava a terra, escalei sua couraça, chegando à cabeça.

Abracei o pescoço monumental tão bem quanto podia, separando bem os dois braços. Segurei com toda a minha força, aumentada pelo cinturão mágico. Senti que a fera preparava-se para saltar mais uma vez.

O ar fresco tocou meu rosto, estávamos saltando de novo. Dei um berro, concentrando minha força nos braços, e torci o pescoço do monstro com um repelão forte. Ouvi um estalido alto, a coisa convulsionou no ar, fui jogado longe. Seu corpo inerte caiu na terra.

Ergui-me, tossindo e cuspindo areia. Tinha a pele completamente esfolada, e dificuldade para respirar.

— Enquanto você ficou aí brincando, eu trabalhei — disse Flappo.

Olhei incrédulo. Ele caiu na gargalhada, e então ajudou--me a sair do fosso. De fato, enquanto eu lutava, suas mãos ágeis já haviam vencido a tranca da porta.

O interior da torre de Gideon se apresentava para nós. Escuro e cheio de promessas.

• • • • • • • • • • •

Além das raças civilizadas — anões, humanos, elfos... — Arton é habitado por diversos outros seres. Quando encontrados durante as aventuras, podem ser inimigos ou, em alguns casos, aliados dos heróis.

Nome: este é o nome pelo qual a criatura é mais conhecida, mas o texto descritivo pode apresentar outros nomes.

ND: é o nível de desafio da criatura. Consulte o capítulo 10 para saber mais sobre ND, e como usá-lo para planejar encontros entre a criatura e os personagens jogadores.

Tipo, Nível, Tamanho, Tendência: o tipo determina algumas habilidades especiais. Também diz quais poderes e magias afetam essa criatura — por exemplo, a magia *enfeitiçar pessoa* só funciona contra criaturas do tipo humanoide, enquanto que *invisibilidade contra animais* só funciona contra animais.

Nível e tendência são típicos para esta criatura. Pode haver exemplares de tendências diferentes, embora sejam raros.

Iniciativa: o bônus de Iniciativa da criatura.

Sentidos: o bônus de Percepção da criatura, e quaisquer habilidades especiais relacionadas a sentidos.

CA: a classe de armadura da criatura.

PV: os pontos de vida da criatura.

Resistência: os bônus de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura, além de quaisquer habilidades especiais de defesa.

Deslocamento: este é o deslocamento da criatura em terra. Caso a criatura tenha outro tipo de deslocamento, como voo, ele estará descrito logo após o deslocamento terrestre.

Corpo-a-corpo: os ataques corpo-a-corpo da criatura. Após o nome está o bônus de ataque; entre parênteses, o dano e o crítico. Caso o crítico não apareça, será 20/x2.

À distância: os ataques à distância da criatura, no mesmo formato dos ataques corpo-a-corpo.

Habilidades: os valores de Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma da criatura.

Perícias: se a criatura tem outras perícias além de Iniciativa e Percepção, elas aparecem aqui.

Habilidades especiais: um "M" entre parênteses após o nome indica uma habilidade mágica, e sujeita a efeitos que afetam magias (bônus em testes de resistência contra magia, pode ser dissipada, não funciona em áreas de antimagia...).

Equipamento: caso a criatura utilize algum equipamento, ele será descrito aqui.

Tesouro: consulte o capítulo 10 para ver mais sobre tesouros de criaturas e como calculá-los.

Tipos de Criaturas

Todas as criaturas de Tormenta RPG são classificadas em seis tipos básicos.

- **Animais:** bestas e feras irracionais, sem poderes mágicos.
- **Construtos:** objetos animados ou criaturas artificiais.
- **Espíritos:** nativos de outros planos de existência.
- **Humanoides:** seres parecidos com os humanos, inteligentes, com linguagem e cultura próprias.
- **Monstros:** seres de anatomia estranha, e/ou com habilidades fantásticas.
- **Mortos-vivos:** cadáveres animados por energia negativa.

Animais

A maior parte dos animais reais conhecidos (cães, gatos, cavalos...) também existe aqui. No entanto, a influência de forças mágicas e deuses caprichosos também provocou o surgimento de bestas espantosas. De lagartos-trovão a insetos gigantes, Arton é habitado por um sem-número de feras fantásticas — que, no entanto, são ainda consideradas animais normais. Mesmo que tenham sido criados por forças mágicas no passado, hoje eles se reproduzem e fazem parte do mundo natural.

De modo geral, animais são todos os seres vivos sem inteligência suficiente para desenvolver uma linguagem, e sem habilidades sobrenaturais. Um animal inteligente, ou com poderes mágicos, é considerado um monstro.

- Valor de Inteligência 1 ou 2.
- Tendência sempre Neutra.
- Visão na penumbra.

Aranha Gigante — ND 2

Quase do tamanho de um cavalo, a aranha gigante habita cavernas, florestas e outros pontos isolados de Arton. São agressivas, territoriais e solitárias por natureza, reunindo-se apenas na época do acasalamento, mas pequenos bandos não chegam a ser

incomuns. Há ainda relatos sobre vastas colônias destas criaturas, governadas por druidas Malignos ou grandes rainhas-mães — verdadeiro pesadelo para exploradores.

Apesar do tamanho, a aranha gigante prefere a tática clássica: tecer teias através de passagens entre árvores ou corredores. Por sua semi-transparência (além de galhos ou detritos à volta), a teia pode ser difícil de ver até ser tarde demais. Assim que a vítima fica presa, a aranha ataca inoculando veneno paralisante. A recuperação leva dias, mas a maioria das vítimas é devorada muito antes...

Em lugares habitados por grandes monstros, que poderiam destruir a teia sem problemas, a aranha adota outra tática. Aguarda escondida, disparando teia apenas quando surge uma vítima em potencial (criaturas Médias ou menores).

Uma aranha gigante também pode abandonar as táticas furtivas e perseguir a vítima, especialmente aquelas de tamanho Pequeno.

Animal 4, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +2, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 20.

Resistências: Fort +5, Ref +8, Von +2.

Deslocamento: 12m, escalar 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +5 (1d8+4 mais veneno).

Ataques à Distância: teia +5 toque (enredado).

Habilidades: For 15, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2

Perícias: Furtividade +10.

Teia: a aranha gigante pode disparar teia com um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo fica enredado (–2 nas jogadas de ataque, –4 em Destreza, metade do deslocamento, não pode correr ou realizar investidas). A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (contra CD 20), ou cortando a teia (PV 5, redução de dano 5).

A aranha gigante também pode cobrir de teia uma área quadrada com 6m de lado. Por sua semitransparência, a teia pode ser difícil de ver (Percepção, CD 20) até ser tarde demais. Qualquer criatura que entre na área fica enredada. Cada espaço de 1,5m de teia tem PV 5 e redução de dano 5. A aranha pode andar na própria teia sem se enredar. Ela percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura na teia.

Veneno: ferimento; Fort CD 15, 1d8 de dano de Força.

Tesouro: nenhum.

Asa-Assassina ND 1/2

Essa grande mariposa tem o tamanho de um pardal, com asas de cor metálica que atingem meio metro de envergadura. Essas asas são cortantes e extremamente afiadas. Mesmo o mais leve roçar pode cortar profundamente a carne, enquanto um golpe certeiro é capaz de decapitar um ser humano.

A asa-assassina alimenta-se de frutas e insetos, mas ataca qualquer criatura que invadir seu território. O inseto ataca voando ao redor da vítima, e golpeando com as asas cortantes.

Habilidades de Criaturas

Cura Acelerada: no início de cada turno, a criatura recupera certa quantidade de PV (por exemplo, 5 PV se tem cura acelerada 5). Cura acelerada não recupera PV perdidos por inanição, desidratação ou asfixia.

Em alguns casos, a cura acelerada não pode recuperar certo tipo de dano — que vai aparecer após uma barra. Por exemplo, uma criatura com cura acelerada 5/ácido ou fogo recupera 5 PV no início de cada turno, a menos que o dano tenha sido causado por ácido ou fogo.

Faro: a criatura recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, e também detecta automaticamente a presença de outras criaturas a até 9m.

Incorpóreo: a criatura não tem corpo físico. Assim, só pode ser afetada por armas mágicas, magias ou outras criaturas incorpóreas. Mesmo quando atingida por uma arma mágica ou magia, tem 50% de chance de ignorar o ataque (exceto se for um ataque de essência, como *mísseis mágicos*).

Criaturas incorpóreas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los — elas não têm valor de Força. Seus ataques são sempre ataques de toque (contra um teste de Reflexos do alvo, não sua CA). São imunes a manobras de combate, como agarrar e empurrar.

Percepção às Cegas: a criatura usa sentidos especiais, diferentes da visão. Escuridão e invisibilidade não a afetam. Esta habilidade tem certo alcance (descrito nas estatísticas da criatura).

Redução de Dano: a criatura ignora parte do dano de ataques físicos (corte, esmagamento ou perfuração). Então, se uma criatura com redução de dano 5 recebe um ataque que causa 8 pontos de dano de corte, vai perder apenas 3 pv.

Em alguns casos, certo tipo de dano é capaz de ultrapassar a RD — nesse caso, ele estará descrito após uma barra. Por exemplo, uma criatura com redução de dano 10/mágica ignora 10 pontos de dano de qualquer ataque físico, exceto aqueles realizados por armas mágicas. Redução de dano não afeta ataques de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio, sônico ou energia negativa).

Resistência a Energia: a criatura ignora parte do dano causado por um tipo de energia. Por exemplo, uma criatura com resistência a fogo 10 que sofra um ataque que cause 15 pontos de dano de fogo perde apenas 5 PV.

Visão no Escuro: a criatura pode enxergar no escuro a até 18 metros, apenas em preto e branco. Ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

Visão na Penumbra: a criatura ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Pode ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

Vulnerabilidade a Energia: a criatura sofre 1,5 vezes (+50%) o dano causado por um tipo de energia. Por exemplo, uma criatura com vulnerabilidade a frio sofrendo um ataque que cause 20 pontos de dano de frio perde 30 PV.

Animal 1, Mínimo, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +5, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 4.

Resistências: Fort +2, Ref +6, Von +1.

Deslocamento: voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: asa +6 (1d6, 18-20/x3).

Habilidades: For 6, Des 19, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 4.

Asas Afiadas: as asas da mariposa são metálicas e afiadas; o dano delas não é reduzido pelo modificador de Força da criatura.

Tesouro: nenhum.

Kill'bone — ND 2

Esta estranha espécie de cão selvagem tem uma armadura óssea externa, revestida de espinhos, e uma longa cauda espinhosa. Essa couraça torna o bicho bastante resistente, e bem mais perigoso que um lobo comum. Ele pode atacar com a mordida e a cauda, ou rolar sobre o inimigo para rasgá-lo com seus espinhos.

Seu nome vem de um antigo dialeto anão, e significa "osso assassino". O kill'bone é um bicho de estimação popular em Doherimm, onde são usados pelas patrulhas para farejar e atacar invasores. Kill'bones odeiam os trolls, e começam a rosnar furiosamente quando sentem seu cheiro — mais uma razão para que os anões apreciem muito esses bichos.

Em estado selvagem, kill'bones vivem em matilhas que caçam nas cavernas de Doherimm. Eles jamais atacam anões, mas serão agressivos com quaisquer outras criaturas. Podem, contudo, ser amansados com um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 25) ou Empatia Selvagem (CD 20).

Animal 4, Médio, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +8, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 32.

Resistências: Fort +7, Ref +6, Von +3, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +4 (1d6+5) e cauda +4 (1d4+5).

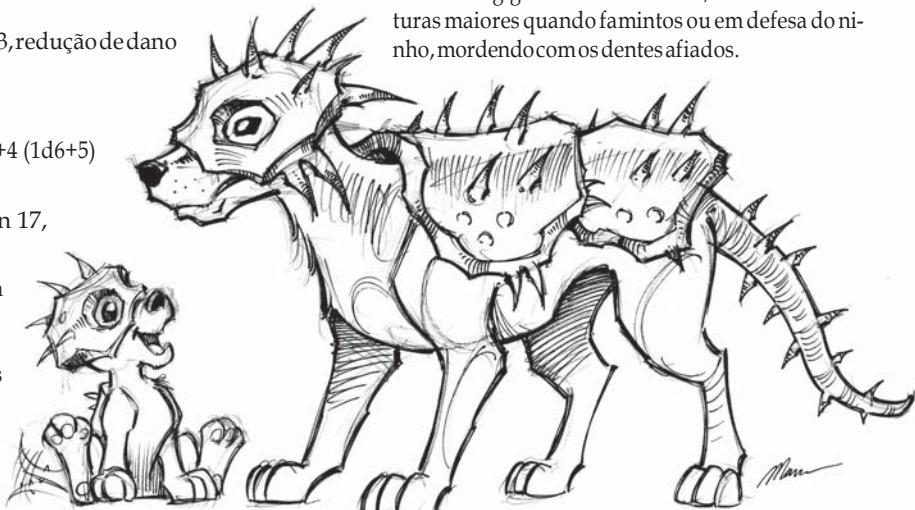
Habilidades: For 17, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6.

Espinhos: como uma ação padrão, um kill'bone pode rolar sobre uma criatura adjacente, atingindo-a com seus espinhos. A vítima sofre 2d4+5 pontos de dano, mas pode realizar um teste de Reflexos contra CD 15 para reduzir o dano à metade.

Tesouro: nenhum.

Lobo-das-Cavernas — ND 3

Este ancestral pré-histórico do lobo ainda pode ser encontrado em numerosas regiões de Arton, especialmente Galrasia. Tem pelagem cinza-azulada, olhos vermelhos e uma fila dorsal de placas ósseas cortantes, que muitos povos tribais usam para fabricar lanças. Para os lobos, elas não servem como arma: estudiosos acreditam que são atrativos sexuais (apenas machos as possuem). Lobos-das-cavernas formam haréns com um macho no comando de várias fêmeas.

Goblins costumam capturar filhotes destes lobos e treiná-los como montarias. Apenas as fêmeas podem ser cavalgadas (a crista cortante dos machos tornaria essa tarefa um tanto dolorida...), mas os machos também podem ser treinados para guarda e ataque. Na verdade, a Favela dos Goblins em Valkaria costuma abrigar algumas destas feras em lugares secretos: a guarda da cidade realiza expedições regulares para encontrar e exterminar os bichos, mas nunca conseguiu acabar com todos eles.

Animal 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +10, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +9, Ref +7, Von +4.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d8+9).

Habilidades: For 23, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6.

Derrubar: se o lobo-das-cavernas acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +14).

Tesouro: nenhum.

Rato Gigante — ND 1/3

Versão maior e mais agressiva das ratazanas, o rato gigante tem o tamanho de um cachorro, atingindo até um metro e pesando até 25kg. Ratos gigantes têm pelagem grossa, olhos vermelhos e presas amareladas. Podem ser encontrados em quase qualquer lugar — dos pântanos mais ermos aos esgotos das metrópoles.

Ratos gigantes são carniceiros, mas atacam criaturas maiores quando famintos ou em defesa do ninho, mordendo com os dentes afiados.

Animal 1, Pequeno, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +5, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 5.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +1.

Deslocamento: 12m, escalar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +4 (1d4 mais doença).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4.

Doença: ser mordido por um rato gigante exige um teste de Fortitude (CD 14). Em caso de falha, a vítima contrai febre do esgoto (veja a página 236).

Tesouro: nenhum.

Urso-Coruja ND 5

Este animal lembra um grande urso coberto de penas, e com cabeça de coruja. Sua origem é desconhecida, embora quase todos concordem ser resultado dos experimentos de um mago louco. Hoje, estas feras rondam florestas e outras áreas selvagens do Reinado.

Ursos-coruja são famosos por seu temperamento agressivo — atacam praticamente tudo que se move e, ao contrário da maioria dos animais, sempre lutam até a morte. Aventureiros que sobrevivem a encontros com a criatura quase sempre mencionam a loucura bestial em seus olhos injetados de sangue.

Animal 7, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +11, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 77.

Resistências: Fort +10, Ref +8, Von +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: bicada +13 (1d8+11) ou 2 bicada +11 (1d8+11) e 2 garras +10 (1d6+11).

Habilidades: For 27, Des 17, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se o urso-coruja acerta um ataque de garra, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +16).

Tesouro: nenhum.

Construtos

São objetos animados, ou criaturas fabricadas artificialmente. Normalmente, construtos não possuem inteligência real; em vez disso, são programados para realizar apenas certas tarefas (como proteger um lugar).

Todos os construtos têm as seguintes características.

• Valor nulo de Constituição. Construtos nunca fazem testes de Fortitude, exceto contra efeitos que também afetem objetos.

• Imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno.

• Não precisam respirar, se alimentar e dormir.

• Não recuperam pontos de vida com descanso ou curas mágicas (embora alguns possam ser consertados, ou recuperar-se de outras formas).

• Construtos são destruídos quando seus PV chegam a 0. Um construto destruído não pode ser revivido (pois nem estava vivo em primeiro lugar).

• Visão no escuro.

Gárgula ND 4

Gárgulas são predadores alados que aproveitam sua semelhança com estátuas humanoides grotescas para esconder-se bem à vista de todos. Possuem chifres, presas e garras, que usam com ferocidade para morder e rasgar as vítimas. Empoleirados no alto de templos, tribunais e outros prédios, perscrutam as ruas, escolhendo os próximos alvos.

Gárgulas podem permanecer imóveis por tempo indefinido. Não precisam de água, comida ou ar, mas devoram inimigos abatidos pelo prazer de sentirem-se superiores. Apreciam especialmente a carne de filhotes, crianças e bebês de todas as espécies, mas preferem raças inteligentes, como humanos, halflings e elfos.

Construto 4, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +2, redução de dano 5.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +7 (1d6+5) ou mordida +5 (1d6+5), 2 garras +4 (1d4+5) e chifres +4 (1d6+5).

Habilidades: For 16, Des 14, Con —, Int 6, Sab 11, Car 7.

Imobilidade: gárgulas podem permanecer tão imóveis quanto uma estátua. Se o gárgula estiver assim, um personagem deve ser bem-sucedido num teste de Percepção (CD 40) para perceber que ele é uma criatura, e não uma estátua.

Tesouro: padrão.

Golem de Ferro ND 13

Golens são criaturas artificiais, semelhantes a estátuas vivas de grande poder. São criados por conjuradores poderosos através de uma combinação de magia e forças elementais, a partir de materiais diversos, como rochas, metal, madeira e até mesmo carne. O golem é uma espécie de robô medieval.

O golem de ferro é um tipo poderoso de golem. Com três metros de altura e três toneladas, à distância pode ser confundido com um gigante trajando armadura completa — cada passo seu faz o chão tremer. Seus golpes têm precisão mortal e potência incrível, e seus corpos quase invulneráveis enchem seus oponentes de pavor.

Construto 20, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 35.

Pontos de Vida: 130.

Resistências: Fort +10, Ref +9, Von +10, redução de dano 15.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +28 (2d10+24) ou 2 pancadas +24 (2d10+24).

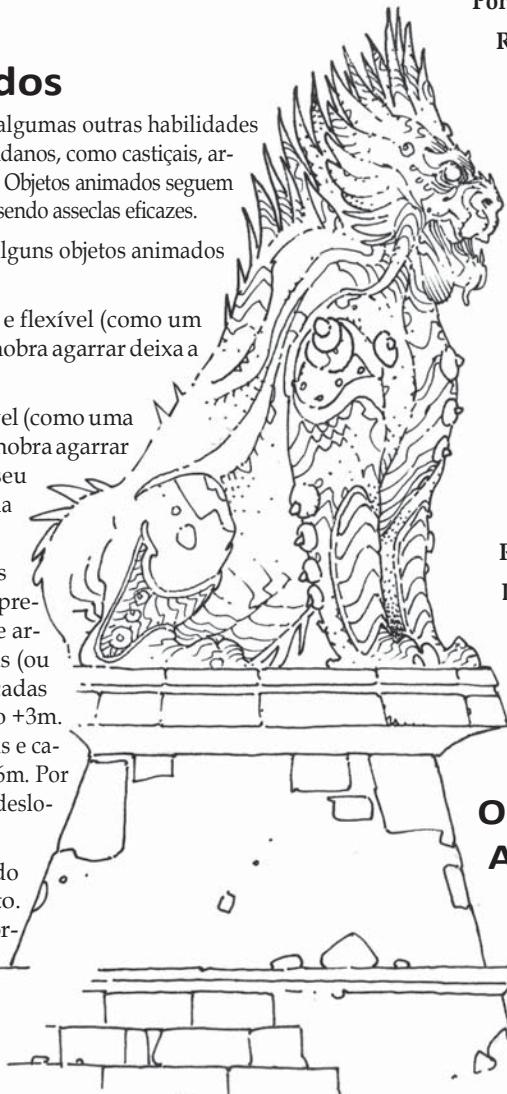
Habilidades: For 38, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Imunidade a Magia: um golem de ferro é imune a magia, com as seguintes exceções. Magias de eletricidade deixam o golem de ferro lento (como a magia *lentidão*) por 1d6 rodadas. Magias de fogo anulam a lentidão e curam um ponto de vida para cada três pontos de dano que causariam. Um golem de ferro é afetado normalmente por ataques de ferrugem, como os ataques de um monstro da ferrugem e da magia *toque enferrujante*.

Sopro: como uma ação padrão, o golem de ferro pode expelir uma nuvem de gás venenoso que preenche um cubo de 3m de lado. Criaturas dentro da área sofrem 3d4 pontos de dano de Constituição. Um teste de Fortitude bem-sucedido (CD 20) anula o efeito. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Objetos Animados

A magia *animar objetos* — e algumas outras habilidades — podem dar vida a objetos mundanos, como castiçais, armários, estátuas e até casas inteiras. Objetos animados seguem fielmente as ordens de seu criador, sendo asseclas eficazes.

De acordo com sua forma, alguns objetos animados têm as seguintes habilidades.

Cegar: um objeto achatado e flexível (como um tapete ou cortina) que use a manobra agarrar deixa a vítima cega, até ela se soltar.

Constrição: um objeto flexível (como uma corda ou corrente) que use a manobra agarrar causa dano automático igual a seu ataque de pancada, a cada rodada que consiga manter-se agarrado.

Deslocamento aprimorado: os deslocamentos nas estatísticas presumem objetos que precisam se arrastar. Objetos com duas pernas (ou similares, como estátuas ou escadas de mão) recebem deslocamento +3m. Objetos com várias pernas (mesas e cadeiras) recebem deslocamento +6m. Por fim, objetos com rodas recebem deslocamento +12m.

Redução de dano: depende do material de que o objeto é feito. RD 0 para papel, tecido ou corda; RD 1 para vidro; RD 5 para madeira; RD 8 para pedra; e RD 10 para metal.

Objeto Animado Mínimo — ND 1/2

Construto 1, Mínimo, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção –5.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 5.

Resistências: Fort +0, Ref +2, Von –5.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +1 (1d3–1).

Habilidades: For 8, Des 14, Con –, Int –, Sab 1, Car 1.

Objeto Animado Pequeno — ND 1

Construto 1, Pequeno, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção –5.

Classe de Armadura: 13.

Pontos de Vida: 15.

Resistências: Fort +0, Ref +1, Von –5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +1 (1d4).

Habilidades: For 10, Des 12, Con –, Int –, Sab 1, Car 1.

Objeto Animado Médio — ND 2

Construto 2, Médio, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção –4.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +1, Ref +1, Von –4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +2 (1d6+2).

Habilidades: For 12, Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1.

Objeto Animado Grande — ND 3

Construto 4, Grande, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção –3.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 50.

Resistências: Fort +2, Ref +2, Von –3.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +5 (1d8+5).

Habilidades: For 16, Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1.

Objeto Animado Enorme ND 5

Construto 8, Enorme, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção –1.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 80.

Resistências: Fort +4, Ref +3, Von –1.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +9 (2d6+9).

Habilidades: For 20, Des 8, Con –, Int –, Sab 1, Car 1.

Objeto Animado Descomunal ND 7

Construto 16, Descomunal, Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +3.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 140.

Resistências: Fort +8, Ref +6, Von +3.

Deslocamento: 3m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +9 (2d6+9).

Habilidades: For 24, Des 6, Con –, Int –, Sab 1, Car 1.

Objeto Animado Colossal ND 10

Construto 32, Colossal, Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +11.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 240.

Resistências: Fort +16, Ref +13, Von +11.

Deslocamento: 3m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +25 (4d6+25).

Habilidades: For 28, Des 4, Con –, Int –, Sab 1, Car 1.

Soldado Mecânico ND 3

A cada dia, os engenhosos goblins de Arton inventam novos dispositivos — a maioria completamente inútil, outros nem tanto. O soldado mecânico pertence ao segundo grupo. Talvez.

Um autômato movido a vapor, o soldado mecânico não tem qualquer tipo de inteligência, mas consegue seguir ordens simples como "proteja essa casa contra todos que não forem da família". Assim, estes autômatos têm sido usados como guardas leais e incorruptíveis — substituindo humanos, e despertando ainda mais ressentimento destes contra os goblins. Em grandes metrópoles, como Valkaria e ftartann, está se tornando comum ver soldados mecânicos protegendo as propriedades de ricos burgueses.

Um soldado mecânico tem a aparência de um guerreiro humano em roupas de cores muito vivas (o senso estético dos goblins deixa a desejar), mas com engrenagens e pistões à mostra. Eles são lentos e, devido ao clangor do metal e chiar do vapor, bastante barulhentos.

Construto 4, Médio, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +2.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fort +2, Ref +1, Von +2, redução de dano 5.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +7 (1d8+6, 19-20).

Habilidades: For 19, Des 9, Con –, Int –, Sab 11, Car 1.

Jato de vapor: como uma ação padrão, o soldado mecânico pode disparar vapor em forma de cone com 4,5m, causando 4d4+2 pontos de dano (Ref CD 12 reduz à metade). Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Equipamento: escudo pesado, espada longa.

Tesouro: nenhum.

Espíritos

Espíritos são seres nativos de outros planos — lugares muito além do plano material. Têm uma profunda conexão com as energias primais do multiverso, desde os próprios elementos até as forças primordiais do bem, mal, ordem e caos.

Diferente de outras criaturas, espíritos não possuem uma natureza dualista — seu corpo e alma são um só. Assim, quando um espírito morre, sua alma não abandona o corpo; em vez disso, é destruída. Por isso, espíritos não podem ser revividos por meios convencionais.

• Magias como *reviver os mortos* não afetam espíritos. Apenas *desejo* ou *milagre* podem trazer um espírito de volta à vida.

• Visão no escuro.

Elementais

Estas criaturas de energia pura são nativas de planos onde tudo é formado pelos quatro elementos clássicos: terra, água, ar, ou fogo.

Elementais quase nunca visitam nosso mundo material, exceto quando invocados — o que geralmente só ocorre contra a sua vontade. Caso não sejam contidos, irrompem em fúria destrutiva contra aqueles que os raptaram (ou contra tudo ao redor). Invocar um elemental, sem os meios adequados para prendê-lo ou controlá-lo, é uma das coisas mais imprudentes que um conjurador pode tentar.

Elementais são apenas semi-inteligentes — ou melhor, sua inteligência é muito diferente da nossa. Seus mundos nativos são os ambientes mais hostis no multiverso, matariam em segundos qualquer humano desprotegido. Se essas criaturas são boas ou malignas, se têm cultura ou sociedade, não se sabe. A única certeza sobre eles é que são tremendamente violentos quando arrastados até aqui.

• *Imunidades de elemental:* elementais são imunes a acertos críticos, atordoamento, doença, paralisia, sono e veneno.

Elemental do Ar Pequeno ND 1

Uma nuvem amorfa e mutável, com áreas de vapor escuro que sugerem a existência de dois olhos e boca.

Espírito 2, Pequeno, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 8.

Resistências: Fort +3, Ref +6, Von +3.

Deslocamento: voo 30m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d4+1).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11.

Maestria Aérea: todas as criaturas sofrem –1 nas jogadas de ataque e dano contra um elemental do ar.

Vendaval: o elemental do ar pode se transformar momentaneamente em um forte vendaval, que derruba e machuca as criaturas ao redor. Todas as criaturas a até 3m caem no chão e sofrem 1d4+1 de dano. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 11) evita a queda e reduz o dano à metade. Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela pode ser usada uma vez por minuto.

Tesouro: nenhum.

Elemental do Fogo Pequeno ND 1

Uma pequena coluna de chamas que avança deslizando sobre o chão, queimando tudo em seu caminho.

Espírito 2, Pequeno, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 8.

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +3, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +4 (1d4+1 mais 1d4 de fogo).

Habilidades: For 10, Des 13, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11.

Incendiar: ao sofrer dano de fogo do elemental, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 11) ou pegará fogo. As labaredas queimam por 1d4 rodadas, causando 1d4 de dano por rodada. A vítima (ou um aliado) pode gastar uma ação completa para apagar as chamas (se batendo, rolando no chão, abafando o fogo com um manto...).

Tesouro: nenhum.

Elemental da Água Médio ND 3

Este elemental tem um corpo feito de água, com uma forma vagamente humanoide. Mesmo andando sobre terra seca, sua água não se espalha pelo solo.

Espírito 4, Médio, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +4.

Deslocamento: 6m, natação 27m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +7 (1d8+5).

Habilidades: For 16, Des 12, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11.

Enxurrada: o toque de um elemental da água apaga automaticamente qualquer fogo mundano. Contra um fogo mágico, o toque funciona como *dissipar magia* (nível de conjurador igual ao nível do elemental). Esta habilidade funciona apenas contra chamas de tamanho igual ou menor que o elemental.

Maestria Aquática: um elemental da água recebe +1 nas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estão em contato com a água, mas sofre –4 se ambos estiverem em terra firme.

Vórtice: um elemental da água submerso pode adquirir a forma de um redemoinho. Nessa forma ele não pode fazer ataques de pancada, mas pode entrar no espaço ocupado por outras criaturas de tamanho igual ou menor. Se fizer isso, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 15) ou ficará agarrada, girando nas águas do redemoinho (conforme a manobra agarrar) e sofrerá 1d6+2 pontos de dano. Usar esta habilidade é uma ação livre, ela dura um minuto e pode ser usada uma vez por dia.

Tesouro: nenhum.

Elemental da Terra Médio ND 3

Uma criatura de forma humanoide, feita de terra compacta, com feições simples.

Espírito 4, Médio, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +4.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +9 (1d8+7).

Habilidades: For 21, Des 8, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11.

Empurrar: um elemental da terra recebe +4 em jogadas de ataque para empurrar (total +17).

Maestria Terrestre: um elemental da terra recebe +1 nas jogadas de ataque e dano se ele e seu adversário estão em terra firme, mas sofre –4 se ambos estão voando ou nadando.

Tesouro: nenhum.

Elemental do Ar Enorme ND 7

Uma grande e densa nuvem, que levanta terra e poeira por onde passa e emana um uivo alto.

Espírito 16, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +28

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 128.

Resistências: Fort +14, Ref +19, Von +10.

Deslocamento: voo 30m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +24 (2d8+12) ou 2 pancadas +20 (2d8+12).

Habilidades: For 18, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11.

Ataque em Movimento: o elemental pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Maestria Aérea: todas as criaturas sofrem –1 nas jogadas de ataque e dano contra um elemental do ar.

Vendaval: como o elemental do ar pequeno, mas Reflexos CD 22 e dano 2d8+8.

Tesouro: nenhum.

Elemental da Água Enorme ND 7

Este elemental parece uma grande onda, com pseudópodos líquidos que atacam com a força de um maremoto.

Espírito 16, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +23

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 160.

Resistências: Fort +15, Ref +14, Von +12.

Deslocamento: 9m, natação 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +22 (2d10+15) ou 2 pancadas +18 (2d10+15).

Habilidades: For 24, Des 18, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11.

Enxurrada: como o elemental da água Médio.

Maestria Aquática: como o elemental da água Médio.

Vórtice: como o elemental da água Médio, mas Reflexos CD 25 e dano 2d8+8.

Tesouro: nenhum.

Elemental do Fogo Enorme ND 7

Um monstro de chamas com braços feitos de labaredas que derretem tudo que tocam.

Espírito 16, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 128.

Resistências: Fort +14, Ref +17, Von +10, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +22 (2d8+12 mais 2d8 de fogo) ou 2 pancadas +18 (2d8+12 mais 2d8 de fogo).

Habilidades: For 18, Des 25, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11.

Ataque em Movimento: o elemental pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Incendiar: ao sofrer dano de fogo do elemental, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 22) ou pegará fogo. As labaredas queimam por 1d4 rodadas, causando 2d8 de dano por rodada. A vítima (ou um aliado) pode gastar uma ação completa para apagar as chamas.

Tesouro: nenhum.

Elemental da Terra Enorme ND 7

Esta criatura pesada parece um morro de pedras e rochas, com forma vagamente humanoide e braços poderosos, no formato de maças imensas.

Espírito 16, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 160.

Resistências: Fort +15, Ref +9, Von +10, redução de dano 5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +24 (2d10+17) ou 2 pancadas +20 (2d10+17).

Habilidades: For 29, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11.

Empurrar: como o elemental da terra médio, mas com bônus total +36.

Maestria Terrestre: um elemental da terra recebe +1 nas jogadas de ataque e dano se ele e seu adversário estão em terra firme, mas sofre –4 se ambos estão voando ou nadando.

Tesouro: nenhum.

Guerreiro de Chifres ND 4

Diversos tipos de demônios — servos de divindades malignas — habitam os Reinos de Deuses. Alguns chegam até Arton, enviados por seus mestres, através de antigos portais mágicos ou invocados por cultistas. O guerreiro de chifres é um tipo fraco e comum de demônio, mas ainda assim um inimigo perigoso.

Guerreiros de chifres têm corpo humanoide e cabeça de bode. São cobertos de pêlos, e têm cascos e chifres. São criaturas brutais, cujo único prazer é destruir e causar sofrimento a outros.

Apesar da dificuldade em mantê-los sob controle, não é raro encontrar estes demônios atuando a serviço de cultistas e clérigos malignos, oferecidos por seus deuses como recompensa.

Espírito 7, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +3, faro, visão no escuro (funciona até mesmo em escuridão gerada por magia).

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 56.

Resistências: Fort +8, Ref +6, Von +5, imunidade a ácido e venenos, redução de dano 5/Bondosa, resistência a fogo e frio 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande +12 (1d12+7, x3) ou machado grande +10 (1d12+7, x3) e chifres +10 (1d6+7).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 6, Sab 11, Car 8.

Perícias: Atletismo +14.

Equipamento: machado grande.

Tesouro: padrão.

Humanoides

Este grupo inclui membros de raças que lembram os humanos, com a mesma anatomia básica. Têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. Ou quase tudo isso.

Todos os humanoides são inteligentes, com sua própria linguagem, cultura e sociedade — mesmo seres monstruosos como os ogros e trogs. Alguns são aliados dos humanos, mas é bem mais comum que sejam inimigos.

Todas as raças para personagens jogadores deste livro são do tipo humanoide — exceto os lefou, que pertencem ao tipo monstro.

Centauro ND 1

Povo nativo das planícies do Reinado, os centauros formam comunidades silvestres, vivendo em grandes cabanas coletivas. Os machos atuam como caçadores e guardas enquanto as fêmeas se ocupam da colheita, artesanato e cuidados com os filhotes. O comando pertence ao caçador mais forte, ou um xamã — um clérigo ou druida. Allihanna é a divindade principal da raça.

Algumas aldeias, próximas de comunidades humanas, podem manter relações pacíficas de comércio ou proteção mútua contra outras ameaças. Em certas regiões, centauros podem ser contratados para escoltar caravanas através de grandes extensões selvagens. Mas no geral eles evitam contato com povos civilizados; incursões de humanos em seus territórios de caça podem resultar em confrontos violentos.

Centauros têm afinidade com elfos e halflings, por seus espíritos livres e sua ligação com a natureza. Seus maiores inimigos são os kobolds — esses pequenos covardes atacam e roubam suas aldeias, então se escondem em lugares de acesso impossível para os centauros.

Não chegam a ser raros os casos de centauros que abandonam os modos de sua gente para viver em povoados humanos, ou mesmo atuar como aventureiros. Mas um centauro nunca aceita ser cavalgado, mesmo por um amigo.

Humanoide 3, Grande (comprido), Caótico e Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +6.

Classe de Armadura: 12.

Pontos de Vida: 18.

Resistências: Fort +3, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +4 (1d8+4) ou lança +0 (1d8+4) e cascos +0 (1d6+4).

Ataques à Distância: arco curto +1 (1d8+1, x3).

Habilidades: For 16, Des 11, Con 14, Int 8, Sab 11, Car 8.

Perícias: Sobrevivência +5.

Medo de altura: um centauro a até 3m de uma queda de 3m ou mais de altura sofre –4 em jogadas e testes.

Equipamento: arco curto, 20 flechas, lança.

Tesouro: padrão.

Centauro Chefe ND 8

Humanoide 10, Grande (comprido), Caótico e Neutro

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +14.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +9, Ref +9, Von +6, evasão.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pique +13 (2d6+8) ou pique +11 (2d6+8) e cascos +10 (1d6+8).

Ataques à Distância: arco composto +13 (1d8+10, x3) ou +11/+11 (1d8+10, x3) com Tiro Rápido ou +7/+7 (2d8+20, x3) com Tiro Rápido e Tiro Múltiplo.

Habilidades: For 16, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 8.

Perícias: Atletismo +16, Furtividade +15, Sobrevivência +18.

Caminho da Floresta: pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução no deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Inimigo Predileto: +4 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra monstros e mortos-vivos e +2 contra humanoides.

Medo de Altura: –4 em jogadas e testes se estiver a 3m de uma queda de 3m de altura ou mais.

Terreno Predileto: +4 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência em florestas e +2 em planícies.

Tiro Certeiro: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de –4.

Equipamento: arco composto obra-prima, 20 flechas, pique obra-prima.

Tesouro: padrão.

Elfo-do-Mar ND 1/2

Muito diferentes de suas contrapartes terrestres, elfos-do-mar são bárbaros poderosos e perigosos. Lançam ataques contra embarcações e comunidades costeiras para matar, saquear e — principalmente — roubar objetos de metal, que eles próprios não podem forjar em seu habitat.

Estes são fatos mais conhecidos sobre os elfos-do-mar. A verdade é que quase todos são pacíficos, cuidando da própria vida em suas comunidades submarinas, sem interesse no Reinado. Alguns, na verdade, podem acabar unindo-se a aventureiros. Apenas os membros mais rebeldes e malignos da raça tornam-se saqueadores — e infelizmente, são estes que trazem infâmia aos demais.

Humanoide 2, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +4, percepção às cegas 12m (apenas embaixo d'água), visão na penumbra.

Classe de Armadura: 12.

Pontos de Vida: 10.

Resistências: Fort +3, Ref +3, Von +0.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tridente +3 (1d8+2) ou rede +2 (especial).

Ataques à Distância: azagaia +3 (1d6+2).

Habilidades: For 13, Des 15, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8.

Perícias: Atletismo +2 (+10 para natação), Sobrevivência +8.

Dependência de Água: um elfo-do-mar pode respirar fora d'água durante até 14 horas. Esgotado esse prazo, ele começa a sufocar. O elfo deve permanecer imerso em água durante pelo menos oito horas antes de um novo período em terra seca.

Terreno Predileto: +4 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência embaixo d'água.

Equipamento: tridente, rede, azagaia.

Tesouro: padrão.

Gnoll **ND 1/2**

Meio humanos e meio hienas, os gnolls são uma ameaça constante no Reinado. Formam matilhas errantes para atacar caravanas, acampamentos e vilarejos.

Gnolls gostam de acreditar que são "guerreiros valorosos", mas no fundo são preguiçosos e covardes. Confiam em emboscadas e vantagem numérica, raramente insistindo em uma luta se perdem essas vantagens. Quando vitoriosos, tomam os pertences das vítimas e as deixam viver — não por honra ou piedade, mas por temer que suas mortes atraiam a vingança de outros.

Talvez como parte de sua "covardia cultural", gnolls consideram a rendição um ato de honra. Perdendo uma luta, ou percebendo que o inimigo é muito superior, eles imediatamente se rendem. Da mesma forma, um gnoll quase sempre aceita a rendição de um inimigo. Aceitar ou oferecer rendição é uma maneira de tentar dialogar com eles (ou pelo menos conseguir um instante de hesitação).

Humanoide 2, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +1, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +3 (1d8+3, x3) ou machado de batalha –1 (1d8+3, x3) e mordida –1 (1d6+3).

Ataques à Distância: arco curto +1 (1d6+1, x3).

Habilidades: For 14, Des 11, Con 16, Int 8, Sab 11, Car 8.

Perícias: Atletismo +5.

Equipamento: arco curto, couro batido, escudo leve, 20 flechas, machado de batalha.

Tesouro: padrão.

Goblinoides

Várias raças monstruosas vagam pelo mundo. Três delas — goblins, hobgoblins, bugbears — formam o grupo dos goblinoides.

Chega a ser difícil acreditar que estes monstros tenham alguma ligação; exceto pela pele cinzenta e olhos vermelhos, são muito diferentes não apenas na estatura, mas em táticas e comportamento. Cada raça considera-se superior às demais: apesar de seus inimigos em comum (especialmente humanos), os goblinoides nunca foram capazes de agir juntos. Nunca conseguiram atuar em equipe.

Isso mudou com o surgimento de ftwor Ironfist, o maior e mais poderoso bugbear na história do mundo. Tão forte quanto astuto, o rei bárbaro conseguiu aquilo que ninguém havia sido capaz; organizar todas as raças goblinoides sob uma única bandeira, mantida coesa por sua autoridade, intimidação e carisma. A Aliança Negra.

Sob a liderança do General, as tribos goblinoides arrasaram as orgulhosas nações de Arton-sul. Hoje, o continente está sob controle total dos monstros. Poucas comunidades humanas sobrevivem, poupadas para fornecer comida e escravos. Lamnor é uma terra sem esperança: apenas a realização de uma obscura profecia levaria à derrota de ftwor.

Os goblinoides ainda desprezam uns aos outros. Mas no fundo de suas almas podres entendem que, unidos, formam um exército imbatível. A lenda do General alcança as terras mais afastadas, suas vitórias inspiram os monstros a esquecerem suas diferenças e lutarem juntos. Por isso, tem sido cada vez mais comum no Reinado encontrar grupos mistos de goblins, hobgoblins e bugbears.

Goblin ND 1/3

O goblin urbano é bem conhecido e aceito nas cidades do Reinado; se nem todos gostam deles, pelo menos trabalham por baixo preço. Mas estes mesmos goblins também infestam túneis e ruínas, vasculhando-as em busca de tesouros antigos. São ameaça constante aos viajantes e habitantes de pequenos vilarejos.

Pequenos e fracos, goblins recorrem à engenhosidade natural para vencer sem precisar de força. Atacam à distância, lutam próximos de passagens estreitas, por onde escapam quando alcançados e usam a escuridão a seu favor.

Goblins desconfiam de magia e magos; diante de um conjurador, tanto podem fugir assustados como atacá-lo em fúria insana. Goblins também odeiam cavalos, uma vez que estes animais conseguem farejá-los.

Tribos formadas apenas por goblins podem estar sob comando de um rei, que cavalga um lobo-das-cavernas ou outro tipo de criatura. A autoridade desse "rei" é bem limitada; caóticos, os goblins seguem ordens apenas sob ameaça, e muitas vezes abandonam seus afazeres sempre que encontram algo mais interessante.

Quando trabalham com outros monstros, goblins usam seu pequeno tamanho e furtividade natural para agir como rastreadores, caçadores, sabotadores e espiões. Antes de atacar um povoado, uma tática goblinoide comum é enviar batedores goblins para atear fogo às estruturas e criar pânico.

Humanoide 1, Pequeno, Caótico e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 5.

Resistências: Fort +2 (+6 contra doenças e venenos), Ref +2, Von –1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: maça +3 (1d6+1).

Ataques à Distância: arco curto +3 (1d4, x3).

Habilidades: For 13, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Furtividade +6.

Equipamento: arco curto, corselete de couro, escudo leve, 20 flechas, maça.

Tesouro: padrão.

Hobgoblin ND 1/2

Maiores e mais fortes que os goblins, hobgoblins lembram humanos robustos e ferozes, de focinho vermelho e presas amareladas. A aparência bestial pode levar a crer que são estúpidos — um grande engano. Membros desta raça são inteligentes, disciplinados e talentosos nas artes da guerra.

Hobgoblins são belicosos por natureza. Suas comunidades lembram acampamentos militares, suas armas e armaduras são mantidas em bom estado, sua cultura é baseada em conquistas e pilhagens. Esta raça parece não ter qualquer outra razão para existir, exceto fazer guerra com outros povos.

Durante séculos suas tropas lançaram ataques a Lenórienn, antiga nação dos elfos — seus maiores inimigos. Esse conflito ficou conhecido como a Infinita Guerra, porque os hobgoblins nunca conseguiram sobrepujar as defesas élficas. A vitória veio apenas quando um misterioso e hábil bugbear entrou furtivamente na cidade dos elfos e raptou sua princesa, entregando-a como oferenda aos hobgoblins. Era ftwor Ironfist. Assim teve início a Aliança Negra.

Felizmente, hobgoblins não existem no Reinado em número suficiente para formar grandes exércitos. Em grupos goblinoides mistos, usam sua inteligência, instinto guerreiro e maestria em forjar armas para manter o comando — embora muitas vezes tenham que disputar esse posto com os bugbears.

Em combate, hobgoblins fazem uso de sua destreza natural para atacar à distância, com arcos e bestas. Armas de pólvora também têm grande apelo entre eles, não sendo raro o ocasional hobgoblin pistoleiro ou granadeiro.

Humanoide 2, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +4, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +4, Ref +2, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +3 (1d8+3, 19-20).

Ataques à Distância: arco composto +2 (1d6+3, x3).

Habilidades: For 14, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Furtividade +3.

Equipamento: arco composto, couro batido, escudo pesado, espada longa, 20 flechas.

Tesouro: padrão.

Bugbear ND 1

Eles são os maiores goblinoides, quase alcançando 2,5m de altura. E são também os mais subestimados: é senso comum acreditar que grandes humanoides são lentos e estúpidos — quanto maiores, mais lentos e mais estúpidos. Mas, quando falamos dos bugbears, nada poderia estar mais longe da verdade.

Apesar da corpulência e andar desajeitado, um bugbear é mais ágil que um humano. Move-se com destreza incrível para uma criatura do seu tamanho, preferindo ataques furtivos aos brutais.

Quando você espera que ele venha rosnando a passos estrondosos para devorá-lo, o monstro já esgueirou-se pelas sombras e esmagou sua cabeça com um golpe certeiro da maça.

A inteligência bugbear é igual à humana. O que muitos confundem com "estupidez" é sua violência extrema, seu ímpeto assassino; nenhum outro goblinoide é tão cruel, tão ansioso por causar dor e sofrimento. Quando um bugbear mata, ele o faz da forma mais sanguinária possível — não apenas para eliminar a vítima, mas também para levar terror a seus aliados. É comum que carreguem "troféus" feitos com partes de suas vítimas, especialmente orelhas.

Diferente de outros goblinoides, o típico bugbear prefere agir sozinho — ele é um matador silencioso e soturno. Apenas o exemplo e liderança de ftwor Ironfist leva-os a trabalhar com outros goblinoides.

Humanoide 3, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 15.

Resistências: Fort +4, Ref +2, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: maça +6 (1d8+4).

Ataques à Distância: azagaia +3 (1d6+4).

Habilidades: For 17, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Furtividade +3.

Equipamento: azagaia, couro batido, escudo pesado, maça.

Tesouro: padrão.

Kobold ND 1/3

Pequenos monstros aparentados aos dragões, os kobolds parecem estar aumentando em número e atividade — possivelmente devido à volta de Kallyadranoch, Deus dos Dragões, ao posto de divindade maior. Eles infestam os subterrâneos aos milhares, mas também existem em grupos menores escondidos em ruínas.

Kobolds são muito menores e mais fracos que os humanos, mas sempre atacam em bando. Nos túneis habitados por suas tribos, aventureiros devem esperar todo tipo de emboscada — a típica estratégia kobold é atacar assim que a vítima cai em uma de suas armadilhas. Começam a luta atirando com suas fundas, chegando mais perto apenas quando os inimigos estão enfraquecidos. Quando percebem que não estão em larga vantagem, fogem.

Comunidades kobolds costumam ser lideradas por um clérigo de Kallyadranoch; o retorno de sua divindade tem levado os kobolds a acreditar que chegou seu tão aguardado momento de supremacia, sua vez de governar os outros povos ao lado dos dragões. Ataques kobolds têm aumentado, em tentativas de capturar vítimas para sacrifícios rituais ao Deus dos Dragões.

Alguns dragões, especialmente os mais jovens, usam kobolds como servos. Outros apenas deixam que eles fiquem por perto, eliminando ameaças menores. Mas a maior parte dos dragões pensa nos kobolds como pulgas. Ou caspa.

Humanoide 1, Pequeno, Leal e Maligno

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 3.

Resistências: Fort +0, Ref +1, Von –1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +0 (1d4–1).

Ataques à Distância: funda +2 (1d3–1).

Habilidades: For 9, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias: Ofício (carpintaria) +4.

Sensibilidade à Luz: kobolds ficam ofuscados (–1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Equipamento: 20 balas, corselete de couro, funda, lança.

Tesouro: padrão.

Nagah ND 1

Durante longos anos, este povo-serpente foi considerado gentil e honrado. Suas pequenas comunidades viviam em paz nas florestas, cultuando a natureza, produzindo artesanato e comerciando com outras raças. Respeitadas pela força de seus guerreiros e sabedoria de suas clérigas, nagahs eram bem-vindas em povoados humanos. Também eram comuns em grupos de aventureiros, lutando contra todo tipo de mal.

Hoje, tudo isso revelou-se mentira. Uma farsa elaborada para enganar os povos do Reinado, para assegurar a sobrevivência e soberania dos maiores servos de Sszzaas.

Quando o Deus da Traição teve seus planos arruinados, as várias criaturas-serpente que o cultuavam foram caçadas em uma grande inquisição, levadas quase ao extermínio. Para escapar a esse destino, as nagahs representaram um papel. Apresentaram-se como seres ilustres, honrados e cheios de

boa vontade, dispostos não apenas a viver em paz com outros, mas também lutar a seu lado. Sua beleza exótica (natural, e não produto de magia ilusória, como fazem outros homens-serpente) certamente ajudou.

Enquanto aguardavam a volta de seu criador, as nagahs tramavam. Realizavam cultos secretos, que jamais nenhum membro de qualquer outra raça testemunhou (exceto como vítima de sacrifício). E seus espiões, atuando como "aventureiros", relatavam qualquer descoberta importante.

Mais numerosas e influentes que todos os outros povos-serpente, as nagahs são uma ameaça real, mas sutil — pois até hoje a maioria das pessoas acredita em sua bondade. De fato, apenas uns poucos heróis estão cientes da conspiração, mas não têm provas (ou acabam sendo assassinados antes de apresentá-las).

Humanoide 3, Grande (alto), Neutro e Maligno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +5, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +2, Ref +3, Von +0, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +4 (1d8+4, 18-20) ou cimitarra +0 (1d8+4, 18-20) e cauda +0 (1d6+4).

Habilidades: For 17, Des 14, Con 12, Int 8, Sab 9, Car 8.

Equipamento: cimitarra, escudo pesado.

Tesouro: padrão.

Nagah Cultista — ND 8

Humanoide 10, Grande (alto), Neutro e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +8, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 62.

Resistências: Fort +8, Ref +4, Von +10, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +3 (1d6+5, 19-20) e cauda +2 (1d6+5).

Habilidades: For 10, Des 8, Con 12, Int 14, Sab 17, Car 12.

Perícias: Conhecimento (religião) +15, Enganação +18, Identificar Magia +15, Intuição +16.

Canalizar Energia Negativa: como uma ação padrão, a nagah cultista pode liberar uma onda de energia negativa que causa 5d6 pontos de dano em todas as criaturas vivas a até 9m.

Magias de Clérigo Preparadas (M): 1º — *perdição*; 2º — *curar ferimentos moderados* x2, *força do touro*, *imobilizar pessoa* x2; 3º — *dissipar magia*, *envenenamento* x2; 4º — *curar ferimentos críticos* x2; 5º — *coluna de chamas*. *PM:* 33. *CD:* 13 + nível da magia, 14 + nível da magia para personagens Bondosos.

Magias em Combate: uma nagah cultista não fica desprevenida quando lança uma magia.

Equipamento: adaga obra-prima.

Tesouro: padrão.

Sprite — ND 1/3

O povo-fada de Arton é formado por pequenos humanoides medindo não mais de 30cm de altura — embora alguns tenham a habilidade mágica de alterar seu tamanho. Têm orelhas pontiagudas (parecem elfos em miniatura), um ou dois pares de asas translúcidas de inseto, e olhos totalmente negros, feito olhos de lagartixa. Alguns têm antenas.

Sprites têm um reino próprio: Pondsmânia, pequeno país perdido na imensidão de Greenaria, a grande floresta no extremo leste do Reinado. Embora reconhecido pelos demais regentes, o reino sprite não tem qualquer forma de comércio ou tratados com as demais nações.

Estas fadas apreciam a vida na floresta, mas não têm nada de tímidas. Quando os humanos começaram sua expansão a partir de Valkaria, foram logo recebidos pelos minúsculos "vizinhos" — e nunca mais se livraram deles! Sprites podem ser vistos zumbindo em quase todos os pontos do Reinado.

Sprites são curiosos e imprevisíveis. Raramente causam dor ou sofrimento, mas gostam de enganar viajantes com charadas, truques e ilusões. O sprite típico concorda em ajudar aventureiros depois de rir um pouco às suas custas.

Espírito 1, Mínimo, Caótico e Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +3.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 2.

Resistências: Fort –1, Ref +2, Von +0.

Deslocamento: 3m, voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +4 (1d3–1).

Ataques à Distância: arco curto +4 (1d3–1, x3).

Habilidades: For 6, Des 15, Con 8, Int 11, Sab 10, Car 15.

Perícias: Enganação +6, Furtividade +10.

Língua da Natureza: sprites podem se comunicar com animais, como se estivessem sob efeito da magia *falar com animais.*

Magias de Fada (M): um sprite pode lançar *globos de luz*, *som fantasma* e *prestidigitação* livremente.

Equipamento: arco curto, 20 flechas, lança.

Tesouro: padrão.

Sprite Encantadora ND 8

Humanoide 10, Mínimo, Caótico e Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +5, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 16.

Resistências: Fort +4, Ref +7, Von +7.

Deslocamento: 3m, voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +4 (1d2+2, 18-20).

Habilidades: For 4, Des 14, Con 8, Int 12, Sab 11, Car 21.

Perícias: Conhecimento (arcano) +14, Enganação +22, Identificar Magia +14.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, uma sprite encantadora pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM.

Enfeitiçar (M): com uma ação padrão, a sprite encantadora pode enfeitiçar uma criatura a até 9m com um olhar. A vítima deve fazer um teste de Vontade (CD 22). Se falhar, sua atitude em relação a sprite se torna prestativa até o dia seguinte. Se tiver sucesso, a criatura não pode mais ser enfeitiçada durante 24 horas.

Impostor: sete vezes por dia, a sprite encantadora pode substituir um teste de perícia qualquer por um teste de Enganação.

Invisibilidade Aprimorada (M): uma vez por dia, com uma ação padrão, a sprite encantadora pode se tornar invisível como a magia *invisibilidade aprimorada* durante 1 minuto.

Língua da Natureza: um sprite pode se comunicar com animais, como se estivesse sob efeito da magia *falar com animais*.

Magias de Fada (M): um sprite pode lançar *globos de luz*, *som fantasma* e *prestidigitação* livremente.

Magia sem Gestos: a sprite encantadora pode lançar uma magia sem componentes gestuais, com custo de +1 PM.

Magia Silenciosa: a sprite encantadora pode lançar uma magia sem componentes verbais, com custo de +1 PM.

Magias de Feiticeiro (M): 0 — *brilho*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *prestidigitação*; 1º — *área escorregadia*, *armadura arcana*, *aura mágica*, *enfeitiçar pessoa*, *mísseis mágicos*, *reduzir pessoa*, *sono*; 2º — *reflexos*, *riso histérico* (CD 21); 3º — *relâmpago*, *sugestão*; 4º — *esfera resiliente*, *porta dimensional*; 5º — *imagem persistente*, *dominar pessoa*. *PM:* 35; *CD:* 15 + nível da magia.

Equipamento: adaga de mitral obra-prima.

Tesouro: padrão.

Ogro ND 2

Primitivos, brutais e estúpidos, ogros são aparentados com os gigantes, embora sejam menores — medem entre 2,5 e 3m de altura — e mais fracos.

Ogros vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Não sabem praticar qualquer forma de agricultura, artesanato ou pecuária — só conseguem comida e itens através de caça e pilhagem. Carnívoros, costumam capturar e matar seres menores.

Por todos esses motivos, é muito fácil contratar ogros como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de ogros a seu serviço. Ogros falam a língua rústica dos gigantes, mas os mais inteligentes também conhecem o valkar.

Ogros são inteligentes o suficiente para atacar primeiro com armas de arremesso, antes de entrar em combate corpo-a-corpo. No entanto, grupos de ogros lutam sem nenhuma outra estratégia, cada um por si.

Humanoide 4, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +5, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +9 (2d8+8).

Ataques à Distância: azagaia +1 (1d8+8).

Habilidades: For 23, Des 9, Con 16, Int 6, Sab 9, Car 4.

Perícias: Atletismo +11.

Equipamento: azagaia, gibão de peles, tacape.

Tesouro: padrão.

Trog ND 1/2

Diz a lenda que os trogloditas foram criados pela deusa Tenebra, enciumada com a devoção dos anões por Khalmyr. Como resultado, estes ferozes homens-lagarto são grandes inimigos do povo anão — mas também perigosos para outros seres. Carnívoros, alimentam-se de qualquer criatura que consigam apanhar, mas preferem carne de humanoides.

Trogs vivem nos subterrâneos. Em grandes números, infestam boa parte dos túneis que levam a Doherimm, tornando qualquer jornada ao reino secreto dos anões ainda mais perigosa. Mas muitas de suas colônias também ficam próximas da superfície, de onde lançam ataques contra os povos do Reinado.

Fora de seus túneis, trogs preferem agir à noite. Usam seu poder camaleônico para se esconder, armar emboscadas e atacar à distância, com azagaias. Os sobreviventes são confrontados em combate corporal, enfraquecidos pelo óleo fedorento que as criaturas excretam através da pele.

Ao contrário dos anões, trogloditas não sabem forjar metais — e isso parece motivo de grande raiva e frustração para eles. Trogs chacinam povoados humanos para roubar suas armas, ferramentas e outras peças metálicas. Eles usam objetos de aço como joias e símbolo de status.

Humanoide 2, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +0, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: clava +4 (1d6+4) ou clava +0 (1d6+4) e mordida +0 (1d6+4).

Habilidades: For 16, Des 11, Con 16, Int 7, Sab 10, Car 8.

Perícias: Furtividade +9.

Mau-Cheiro: uma vez por dia, como uma ação de movimento, um trog pode expelir uma secreção oleosa de odor nauseante. Todas as criaturas a até 9m devem ser bem-sucedidas em um teste de Fortitude (CD 14) ou ficam enjoadas por 1d6 rodadas.

Pele Camaleônica: a pele dos trogs muda de cor para se adaptar ao ambiente, fornecendo +8 em Furtividade (apenas se o trog estiver sem armadura).

Equipamento: clava.

Tesouro: padrão.

Monstros

Dos majestosos dragões aos invasores lefeu, monstros são criaturas de anatomia estranha, ou com habilidades mágicas.

Muitos monstros em Arton têm origem ligada à Tormenta, mesmo que não tenham características lefeu — a própria existência da tempestade alienígena causa o surgimento de seres aberrantes. Outros, como dragões e entes, são criação dos próprios deuses.

• Visão no escuro.

Dragão

As crias de Kallyadranoch, o Terceiro, sempre estiveram entre os seres mais poderosos e perigosos de Arton — mas sua majestade tem sido ofuscada por outras ameaças mais atuantes. Agora, o retorno de sua divindade padroeira promete mudar essa condição.

Oculto em seu covil como uma lenda, ou venerado abertamente por populações inteiras, um dragão é sempre influente em qualquer lugar. Sua presença afasta outros monstros, que não ousam disputar território. Portanto, ao caçar e exterminar um dragão, é possível que heróis aventureiros estejam colocando a região em perigo, em vez de salvá-la — de fato, mesmo quando o dragão demanda ocasionais sacrifícios em ouro ou vidas, muitas comunidades aceitam de bom grado sua "proteção". O exemplo mais conhecido é Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos e regente de Sckharshantallas; sua presença é aterrorizante, mas também afasta inimigos e torna a nação extremamente segura.

Dragões vivem e existem em um mundo à parte. Por seu poder, orgulho e longevidade, quase não se relacionam com outros seres — exceto como predador e presa. Conflitos como a Grande Batalha, a ascensão da Aliança Negra e as Guerras Táuricas mal despertam sua atenção: para os dragões, a ascensão e queda de impérios humanoides são passageiras como dia e noite.

A chegada da Tormenta é ainda recente demais em sua percepção de tempo; os dragões mais antigos ainda estão ponderando a respeito. A própria ausência de sua divindade patrona durante oitocentos anos talvez tenha lhes parecido "breve".

Dragões existem em vários tipos, com características variando conforme sua cor. As estatísticas a seguir são para dragões vermelhos, os mais conhecidos e perigosos.

Dragão Filhote ND 4

Monstro 7, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +10, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 63.

Resistências: Fort +7, Ref +7, Von +3, imunidade a fogo, paralisia e sono, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +11 (1d8+6) ou mordida +9 (1d8+6) e 2 garras +8 (1d6+6).

Habilidades: For 17, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Sopro: como uma ação padrão, o dragão pode cuspir fogo como um cone de 9m. Todas as criaturas na área sofrem 2d12+3 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 15) reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: padrão.

Dragão Jovem ND 10

Monstro 16, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +21, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 176.

Resistências: Fort +14, Ref +11, Von +12, imunidade a fogo, paralisia e sono, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +23 (2d6+15, 19-20) ou mordida +21 (2d6+15, 19-20) e 2 garras +21 (1d8+15).

Habilidades: For 25, Des 13, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias: Conhecimento (arcano) +21, Intimidação +21.

Sopro: como uma ação padrão, o dragão pode cuspir fogo como um cone de 9m. Todas as criaturas na área sofrem 8d12+8 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 22) reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Sugestão (M): um dragão vermelho jovem pode lançar *sugestão* (CD 20) livremente.

Tesouro: dobro do padrão.

Dragão Adulto ND 16

Monstro 22, Enorme (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +29

Sentidos: Percepção +29, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 286.

Resistências: Fort +18, Ref +13, Von +15, imunidade a fogo, paralisia e sono, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +32 (2d8+22, 19-20) ou mordida +30 (2d8+22, 19-20) e 2 garras +30 (2d6+22, 19-20).

Habilidades: For 33, Des 11, Con 21, Int 16, Sab 19, Car 16.

Perícias: Conhecimento (arcano) +28, Enganação +28, Intimidação +28.

Presença Aterradora: a mera visão de um dragão adulto amedronta o mais valente dos aventureiros. Qualquer criatura a até 60m do dragão deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 24). Em caso de falha, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 6 níveis ou mais) por 1 minuto. Uma criatura bem-sucedida no teste fica imune a esta habilidade por um dia.

Sopro: como uma ação padrão, o dragão pode cuspir fogo como um cone de 9m. Todas as criaturas na área sofrem 12d12+11 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 26) reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Sugestão (M): um dragão vermelho adulto pode lançar *sugestão* (CD 24) livremente.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Venerável ND 22

Monstro 31, Descomunal (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +38

Sentidos: Percepção +40, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 39.

Pontos de Vida: 527.

Resistências: Fort +25, Ref +17, Von +23, imunidade a fogo, paralisia e sono, resistência a magia +4, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +43 (3d8+30, 19-20) ou mordida +41 (3d8+30, 19-20) e 2 garras +41 (3d6+30, 19-20).

Habilidades: For 41, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22.

Perícias: Conhecimento (arcano) +40, Diplomacia +40, Enganação +40, Identificar Magia +40, Intimidação +40, Intuição +40.

Potencializar Magias: pode lançar uma magia com seus efeitos numéricos variáveis aumentados em 50%, com custo de +2 PM.

Magias (M): 0 — *detectar magia*; 1º — *alarme*, *identificação*; 3º — *dissipar magia*, *escuridão profunda*, *velocidade*; 4º — *imunidade a magia*, *restauração*; 6º — *cura completa*, *imagem programada*; 7º — *bola de fogo controlável*. *PM:* 46. *CD:* 16 + nível da magia.

Presença Aterradora: a mera visão de um dragão venerável amedronta o mais valente dos aventureiros. Qualquer criatura a até 60m do dragão deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 31). Em caso de falha, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 6 níveis ou mais) por 1 minuto. Uma criatura bem-sucedida no teste fica imune a esta habilidade por um dia.

Sopro: como uma ação padrão, o dragão pode cuspir fogo como um cone de 9m. Todas as criaturas na área sofrem 18d12+15 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 33) reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Sugestão (M): um dragão vermelho venerável pode lançar *sugestão* (CD 31) livremente, sem gastar pontos de magia.

Trespassar Aprimorado: quando o dragão derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Tesouro: triplo do padrão.

Ente — ND 8

Entre as árvores mais antigas de Arton, algumas conseguiram acumular tanta sabedoria que transcenderam os limites entre o vegetal e o animal. Esses seres especiais podem se transformar em humanos ou elfos, capazes de andar e falar — mas ainda tão fortes e resistentes quanto uma árvore.

Em sua forma humana, entes parecem pessoas maduras e sábias, muitas vezes confundidas com druidas. A forma humana não pode ser usada durante o dia — nesse período a árvore precisa realizar fotossíntese. É também difícil para ele ficar distante de sua floresta por muito tempo. Na verdade, é comum para um ente permanecer na forma de árvore durante anos, usando as pernas apenas quando realmente necessário. Mesmo como árvore eles podem se comunicar, por telepatia, com qualquer criatura presente em sua floresta.

Entes atuam como protetores das florestas que habitam. Eles nunca podem mentir. Normalmente são bondosos e pacíficos, complacentes até. Entretanto, quando enfurecidos, arrancam suas raízes do solo e golpeiam com toda a força de seus galhos. Todos os druidas reconhecem os entes como representantes diretos de Allihanna, e jamais questionam suas ordens.

Monstro 7, Enorme (alto), Neutro e Bondoso

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +13, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 84.

Resistências: Fort +10, Ref +4, Von +8, imunidade a atordoamento e metamorfose, redução de dano 10/cortante, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +14 (2d6+12) ou 2 pancadas +10 (2d6+12).

Habilidades: For 29, Des 8, Con 21, Int 12, Sab 16, Car 12.

Perícias: Conhecimento (natureza) +11, Furtividade –6 (+10 para se esconder em florestas), Intuição +13.

Animar Árvores (M): uma vez por dia, como uma ação completa, um ente pode animar até duas árvores. As árvores se desenraizam e lutam com as mesmas estatísticas de um ente, mas com deslocamento 3m e Inteligência 2. Depois de um dia as árvores voltam ao normal, enraizando-se onde estiverem.

Atropelar: usando uma ação completa, um ente pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 2d6+12 pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 22) para reduzir o dano à metade.

Dano Dobrado Contra Objetos: o ataque de pancada de um ente causa dano dobrado contra objetos.

Tesouro: padrão.

Homem Vegetal — ND 6

Também chamados de arbustos errantes, homens vegetais são plantas inteligentes e carnívoras. Têm cerca de 2m de altura e largura, lembrando um amontoado de folhas e vinhas com forma levemente humanoide — eles não têm cabeça, mas têm braços formados por gavinhas e cipós, e pernas feitas de raízes.

Os homens vegetais não são malignos, mas podem ser agressivos com invasores. Muito difíceis de perceber em meio à vegetação (ou sob a água, pois também habitam rios, lagos e pântanos), eles usam os braços-cipós como tentáculos para emaranhar e esmagar suas vítimas. Também costumam ser invocados com a magia de mesmo nome para atacar os inimigos do conjurador — uma tática empregada por druidas poderosos.

Monstro 8, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +4, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +9, Ref +6, Von +6, imunidade a atordoamento, eletricidade e metamorfose, resistência a fogo 10.

Deslocamento: 6m, natação 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +13 (2d6+9) ou 2 pancadas +11 (2d6+9).

Habilidades: For 21, Des 10, Con 17, Int 7, Sab 10, Car 9.

Perícias: Furtividade +7.

Agarrar Aprimorado: se o homem vegetal acertar um ataque de pancada, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +17).

Constrição: no início de cada turno, o homem vegetal causa o mesmo dano de um ataque de pancada (2d6+9) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Tesouro: metade do padrão.

Lefeu, os Demônios da Tormenta

A maior ameaça aos povos de Arton são os demônios da Tormenta, conhecidos coletivamente como *lefeu*. Uma raça aberrante, composta por seres tão diferentes e estranhos que nem podemos vê-los como realmente são; aos nossos olhos, parecem monstros insetoides horrendos — apenas uma sombra do terror e loucura ocultos em sua forma verdadeira.

Os lefeu atacam manifestando partes de sua Criação nativa — sua *Anticriação* — em nosso mundo. Nesses lugares, as áreas de Tormenta, nossa realidade foi conspurcada e devorada. São terras de pesadelo, onde os demônios rondam e a vida humana é quase impossível.

Várias áreas de Tormenta existem em Arton, algumas em pleno Reinado; a infame Cidade na Tormenta, próxima à capital Valkaria, é uma lembrança terrível e constante do poder destes monstros. Estes lugares servem de covil a aberrações de poder incrível, os Lordes da Tormenta, capazes de intimidar os próprios deuses. Até o momento, apenas uma tentativa de eliminá-las teve sucesso. Mas a chave para vencer o invasor está em conhecer suas fraquezas; grupos de aventureiros são enviados regularmente ao território inimigo, para colher dados e capturar espécimes para estudos. Poucos retornam.

Os lefeu existem em variedade infinita — e embora sejam mais numerosos nas áreas de Tormenta, muitos deles cruzam suas fronteiras para trazer horror a nosso mundo. Seus planos são indecifráveis. Uns escondem-se em templos secretos, recebendo adoração e sacrifícios de cultistas. Outros corrompem ou contaminam uma região, provocando o surgimento de monstros aberrantes (incluindo os lefou). E outros apenas chacinam e devoram povoados inteiros.

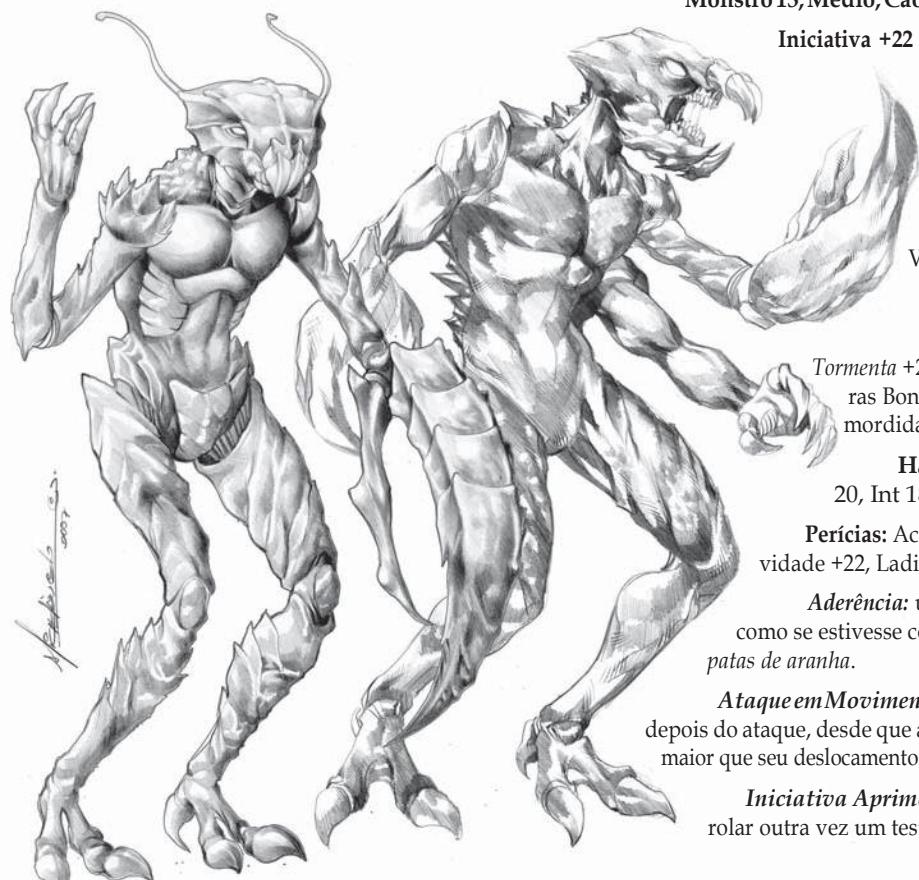
• Não precisam respirar, se alimentar e dormir. Também não envelhecem, e só morrem por causas violentas.

• Imunidade a acertos críticos, ácido, dano de habilidade, doença, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sônico, sono e veneno.

• Por seus múltiplos olhos, não podem ser flanqueados.

As espécies descritas a seguir são apenas as mais comuns longe das terras lefeu. Para um relato completo e detalhado sobre estes monstros, consulte o acessório *Guia da Trilogia*.

Uktril — ND 4

Os uktril são a espécie lefeu mais comum e numerosa. Pequenos grupos percorrem as fronteiras das áreas de Tormenta, atacando intrusos ou pilhando aldeias próximas, para capturar escravos.

Uktril lembram humanoides de estatura elevada (em média 2m), corpo delgado e carapaça vermelha articulada. A cabeçorra lembra uma formiga. Seus braços são desiguais: um deles termina numa mão funcional, enquanto o outro pode ser uma ferramenta ou uma arma, conforme a função da criatura.

Os uktril exploram sua superioridade numérica e destemor pela morte, sacrificando todos os membros de uma unidade para abater pelo menos um inimigo. Eles concentram seus ataques em um único adversário (normalmente aquele que parece mais fraco em combate), tentando receber bônus por flanquear.

Monstro 6, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +8, Ref +9, Von +4, redução de dano 5/mágica.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pinça +13 (1d8+8) e garra +12 (1d4+8).

Habilidades: For 20, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 2.

Tesouro: nenhum.

Geraktril ND 6

Atuam como comandantes para os uktril e oficiais das legiões lefeu — mas também podem ser vistos formando pequenos grupos. Exceto pelos próprios uktril, são os demônios da Tormenta mais frequentemente vistos por aventureiros.

Sua forma lembra um uktril mais avançado, com a mesma aparência aproximada, exceto pelo fato de que possuem três braços — dois deles em um mesmo lado do corpo, terminando em pinças terríveis. São também maiores, atingindo três metros ou mais.

Monstro 9, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 99.

Resistências: Fort +10, Ref +11, Von +5, redução de dano 10/mágica.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pinça +17 (1d8+10) e garra +16 (1d4+10).

Habilidades: For 22, Des 18, Con 18, Int 12, Sab 12, Car 8.

Tesouro: nenhum.

Reishid ND 12

Os reishid têm longas asas membranosas e escuras, lembrando baratas ou moscas. Mantidas junto ao corpo, essas asas disfarçam a criatura como um humanoide usando manto. Também podem manter-se imóveis por longos períodos, dificultando ainda mais sua detecção.

Por sua furtividade, os reishid servem a três funções principais: espionar Arton em busca de informações úteis para seus Lordes; realizar missões de roubo, captura ou assassinato; ou servir de emissários para cultistas da Tormenta, orientando ou liderando seus rituais. Não é raro descobrir que o líder encapuzado do culto é, na verdade, muito mais perigoso do que parecia...

Monstro 13, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 143.

Resistências: Fort +13, Ref +17, Von +9, redução de dano 10/mágica.

Deslocamento: 9m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *adaga da Tormenta* +26 (1d4+14, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, 19-20), garra +22 (1d4+10) e mordida +22 (1d4+14 mais veneno).

Habilidades: For 18, Des 23, Con 20, Int 18, Sab 16, Car 12.

Perícias: Acrobacia +22, Enganação +17, Furtividade +22, Ladinagem +22.

Aderência: um reishid pode andar em paredes como se estivesse constantemente sob efeito da magia *patas de aranha*.

Ataque em Movimento: o reishid pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Iniciativa Aprimorada, Sorrateiro: o reishid pode rolar outra vez um teste de Iniciativa ou Furtividade que

tenha recém realizado. Ele deve aceitar a segunda rolagem, mesmo sendo pior que a primeira.

Reflexos de Combate: se estiver adjacente a um oponente desprevenido, o reishid pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra ele como uma ação livre.

Veneno: ferimento; Fort CD 21, paralisia por 1d6 horas.

Equipamento: *adaga da Tormenta* (*adaga profana* +4; veja a descrição completa no suplemento *Área de Tormenta*).

Tesouro: padrão.

Limo Sangrento ND 5

Formado principalmente nos pântanos da Tormenta — mas também encontrado muito além de suas fronteiras —, este monstro horrendo lembra uma grande poça de sangue, com ossos humanoides flutuando em seu interior. Um olhar mais atento revela nódulos, partes fibrosas e outras irregularidades em meio ao "corpo" gelatinoso.

Quando uma vítima em potencial se aproxima o bastante, a criatura ataca. Lança o próprio corpo sobre a vítima para tentar engolfá-la e matá-la com seu toque ácido.

A relação entre estes limos e outras criaturas da Tormenta é misteriosa. Alguns sábios afirmam que um grande pântano sangrento pode gerar novos demônios da Tormenta (ou, talvez, atuar como um tipo de "portal" que permite sua passagem). Outros dizem que ocorre justamente o contrário — são os demônios que excretam o limo.

Grandes colônias de limo sangrento podem formar pântanos inteiros, vivendo em cavernas e subterrâneos, ou migrando em busca de vítimas. Em combate, eles sempre atacam como criaturas individuais.

Monstro 4, Médio, Neutro

Iniciativa –3

Sentidos: Percepção –3, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 7.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +10, Ref –1, Von –3, imunidade a acertos críticos e fogo.

Deslocamento: 3m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d6+4 mais 2d6 de ácido).

Habilidades: For 15, Des 1, Con 22, Int –, Sab 1, Car 1.

Agarrar Aprimorado: se o limo sangrento acertar um ataque de tentáculo, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +6).

Constrição: no início de cada turno o limo sangrento causa o dano de um ataque de pancada (1d6+4 mais 2d6 de ácido) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Invocar Lefeu: uma vez por dia, com uma ação completa, um limo sangrento pode invocar 1d4 uktril.

Tesouro: nenhum.

Otyugh ND 4

Outra aberração formada pela contaminação da Tormenta, otyughs são habitantes grotescos de cavernas, túneis, esgotos e ruínas. Existem em grande número nas áreas de Tormenta, mas — de alguma forma — alguns podem ser encontrados no Reinado, espreitando em masmorras, pântanos e esgotos.

É difícil descrever um otyugh. Seu bulboso e pustulento corpo central, com quase 2m de diâmetro, é sustentado por três patas dispostas de forma estranha. Dois longos tentáculos com 3m cada terminam em formações espinhosas, usadas para golpear vítimas, enquanto um terceiro tentáculo contém órgãos sensoriais. Uma bocarra infecta, que parece grande demais para o próprio corpo, completa a ameaça.

Otyughs chafurdam na sujeira, alimentando-se de detritos, mas também emboscando criaturas menores. Aguardam imersos em escombros, com o tentáculo sensorial emerso, esperando pela chegada de vítimas. Apesar da baixa inteligência, otyughs sabem falar e formular estratégias de combate — por exemplo, preferem lutar imersos em lama ou sujeira, enquanto alcançam as vítimas com os tentáculos.

Monstro 6, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +8, Ref +5, Von +4.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tentáculo +8 (1d6+5) ou 2 tentáculos +4 (1d6+5) e mordida +3 (1d4+5 mais doença).

Habilidades: For 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7.

Perícias: Furtividade –1 (+7 em seu refúgio).

Agarrar Aprimorado: se o otyugh acerta um ataque de tentáculo, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +12).

Constrição: no início de cada turno o otyugh causa o dano de um ataque de tentáculo (1d6+5) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Doença: uma criatura atingida pela mordida do otyugh deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 14) ou irá contrair a doença febre do esgoto (veja a página 236).

Tentáculos: o alcance natural dos tentáculos é de 4,5m.

Tesouro: padrão.

Troll ND 5

Trolls são gigantes esverdeados, selvagens e sempre famintos. Braços anormalmente longos, garras terríveis e força inumana tornam estes monstros muito perigosos. Inimigos tradicionais dos anões, trolls vivem nos subterrâneos — mas também podem ser encontrados em florestas escuras, pântanos, montanhas geladas ou mesmo no fundo dos oceanos.

Feitos de matéria vegetal, trolls têm altíssimo poder de regeneração. Podem curar quase qualquer ferimento, até mesmo restaurar

partes amputadas. Essa capacidade de cura, no entanto, demanda quantidades fantásticas de nutrição — mesmo quando saciados, trolls estão sempre à procura de comida. São comuns as histórias de trolls que capturam presas com vida para devorá-las mais tarde, em seus covis. Apesar de inteligentes e capazes de falar, é quase impossível dialogar com um troll; para ele, tudo que se move é uma refeição.

Apenas fogo e ácido podem ferir gravemente um troll — ele não regenera esse tipo de dano. De fato, a única maneira de impedir que um troll abatido retorne à vida é queimando seus restos. Chamas fazem o monstro hesitar, mas não conseguem mantê-lo afastado por muito tempo; sua fome e brutalidade superam o temor da morte.

O típico troll selvagem prefere viver sozinho, ou em pequenos grupos. No entanto, em tempos passados, uma horda destes monstros atacou Doherimm, o reino dos anões — evento que causou o Chamado às Armas, quando todos os anões do mundo foram convocados para defender sua nação. Mais tarde descobriu-se que os trolls estavam a serviço de mestres secretos; era a raça finntroll — um povo subterrâneo, inteligente e cruel, que usa trolls como soldados e força de trabalho.

Monstro 6, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +11, Ref +7, Von +2, cura acelerada 5/ácido ou fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +12 (1d6+9) ou 2 garras +10 (1d6+9) e mordida +10 (1d6+9).

Habilidades: For 23, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 6.

Dilacerar: se o troll acerta uma criatura com as duas garras na mesma rodada, além do dano normal, vai rasgar sua carne e causar mais 2d6+9 pontos de dano.

Tesouro: padrão.

Mortos-Vivos

Duvidosa "dádiva" oferecida por Tenebra a este mundo, mortos-vivos são cadáveres animados através de energia negativa.

Estas criaturas existem em variedade fantástica — parece haver tantos tipos de mortos-vivos quanto seres vivos. Alguns não apenas conservam a inteligência que tinham em vida, mas também a superam. Outros ficam insanos, presos a recordações passadas. Mas quase todos perdem toda e qualquer capacidade de pensar.

Debates sobre a "moralidade" dos mortos-vivos são constantes entre os acadêmicos. A maior parte destas criaturas não é capaz de processos racionais — portanto, não poderiam fazer escolhas boas ou más, certas ou erradas. Só fazem aquilo que foram ordenados a fazer por seus criadores. No entanto, quando não estão sob controle de alguém, sua tendência é atacar e devorar os vivos. Este é o caso de mortos-vivos encontrados em masmorras e lugares assombrados.

Devotos de Tenebra, e também muitos magos ilustres, argumentam que mortos-vivos deveriam ser empregados como soldados e força de trabalho, deixando os vivos livres para praticar suas artes e ciências. Como resultado, é comum que conjuradores — mesmo aqueles vivendo em grandes cidades — tenham esqueletos e zumbis como servos e guardas pessoais. Devido ao respeito geral inspirado por magos e clérigos, essa "excentricidade" é aceita até certo ponto.

Mas servos de deuses bondosos, sobretudo paladinos e muitos clérigos, são adversários ferrenhos dos mortos-vivos. Vários de seus poderes são baseados em energia positiva, a própria força da vida — enquanto as criaturas são movidas por seu oposto, a energia negativa.

• Valor nulo de Constituição.

• Imunidade a atordoamento, dano de habilidade (apenas Força, Destreza ou Constituição), dano não letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno.

• Não precisa respirar, se alimentar e dormir.

• Não recupera pontos de vida normalmente.

• Sofre dano com magias de cura e recupera pontos de vida com magias de necromancia.

• Destruído quando seus PV chegam a 0.

• Um morto-vivo não é afetado pelas magias *reviver os mortos* e *ressurreição*. A magia *ressurreição verdadeira* o transforma na criatura que era quando vivo.

• Independente de sua tendência verdadeira, mortos-vivos reagem a habilidades (como destruir o mal dos paladinos) e magias (como *proteção contra o mal*) como se fossem Malignos.

• Visão no escuro.

Carniçal ND 1

Um carniçal é um morto-vivo assustador, com pele deteriorada esticada sobre ossos visíveis. Estes monstros têm dentes afiados e, em estado selvagem, se alimentam da carne dos vivos. Sua arma mais perigosa é o ataque paralisante, que imobiliza a vítima pelos segundos necessários para que ela seja devorada.

Carniçais são ágeis e rápidos. Tentam atacar de surpresa, surgindo por trás de lápides ou saltando de covas abertas.

Morto-Vivo 2, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +1, Ref +3, Von +5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +2 (1d6+2 mais paralisia) ou mordida +0 (1d6+2 mais paralisia) e 2 garras +0 (1d4+2).

Habilidades: For 13, Des 15, Con –, Int 10, Sab 14, Car 12.

Perícias: Furtividade +7.

Febre do Carniçal: transmissão através da mordida; incubação 1 dia; 1d3 pontos de dano de Constituição e Destreza; Fort CD 18. Um humanoide morto por esta doença se erguerá como um carniçal na próxima meia-noite.

Paralisia: uma criatura atingida pela mordida do carniçal

deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 12) ou ficará paralisada por 1d4+1 rodadas. Elfos são imunes a esta habilidade.

Tesouro: padrão.

Esqueleto ND 1/2

É o tipo mais fraco de morto-vivo, e também o mais simples de criar. Por isso, embora não sejam muito fortes, nem capazes de seguir ordens complicadas, esqueletos são populares como soldados e criados. Alguns magos tentam melhorar sua aparência macabra com polimento, runas brilhantes ou adereços metálicos.

Morto-Vivo 1, Médio, Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 6.

Resistências: Fort +0, Ref +1, Von +2, imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +1 (1d6+1, 18-20).

Habilidades: For 13, Des 13, Con –, Int –, Sab 10, Car 1.

Equipamento: cimitarra, escudo leve.

Tesouro: nenhum.

Sombra ND 3

Criaturas feitas de trevas, sombras odeiam a luz e a vida com todas as suas forças. Lembram vultos humanoides, e podem ser criadas por conjuradores ou surgir espontaneamente em lugares escuros, frios e relacionados à morte. Por abominarem todas as coisas vivas, sombras são agressivas e predatórias. O toque gélido de uma sombra, capaz de drenar força vital, é muito perigoso.

Morto-Vivo 3, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 18.

Resistências: Fort +1, Ref +3, Von +3, incorpóreo.

Deslocamento: voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque +4 (1d6 de Força).

Habilidades: For 13, Des 13, Con –, Int –, Sab 10, Car 1.

Perícias: Furtividade +8. Sombras recebem +4 em testes de Furtividade em áreas escuras, mas sofrem penalidade de –4 em áreas iluminadas.

Toque Sombrio (M): o toque de uma sombra causa 1d6 pontos de dano temporário de Força. Uma criatura reduzida a Força 0 por esta habilidade morrerá, tornando-se uma sombra 1d4 rodadas depois. A sombra recém-criada estará sob comando da sombra que a gerou.

Tesouro: nenhum.

Zumbi ND 1/2

Ainda com alguma carne presa aos ossos, zumbis podem se fazer passar por seres humanos à distância. Em estado selvagem, vagam famintos em busca de humanoides para devorar.

Devido à facilidade em criá-los, muitos conjuradores usam zumbis como guardas e servos — mas raramente dentro de suas habitações, por seu cheiro forte.

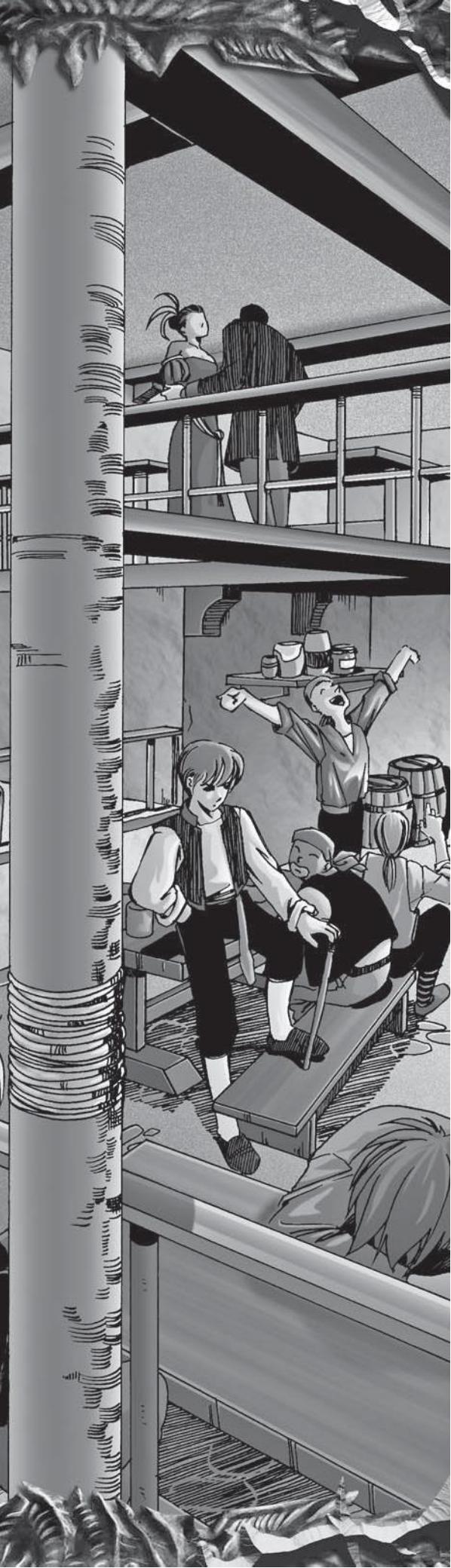
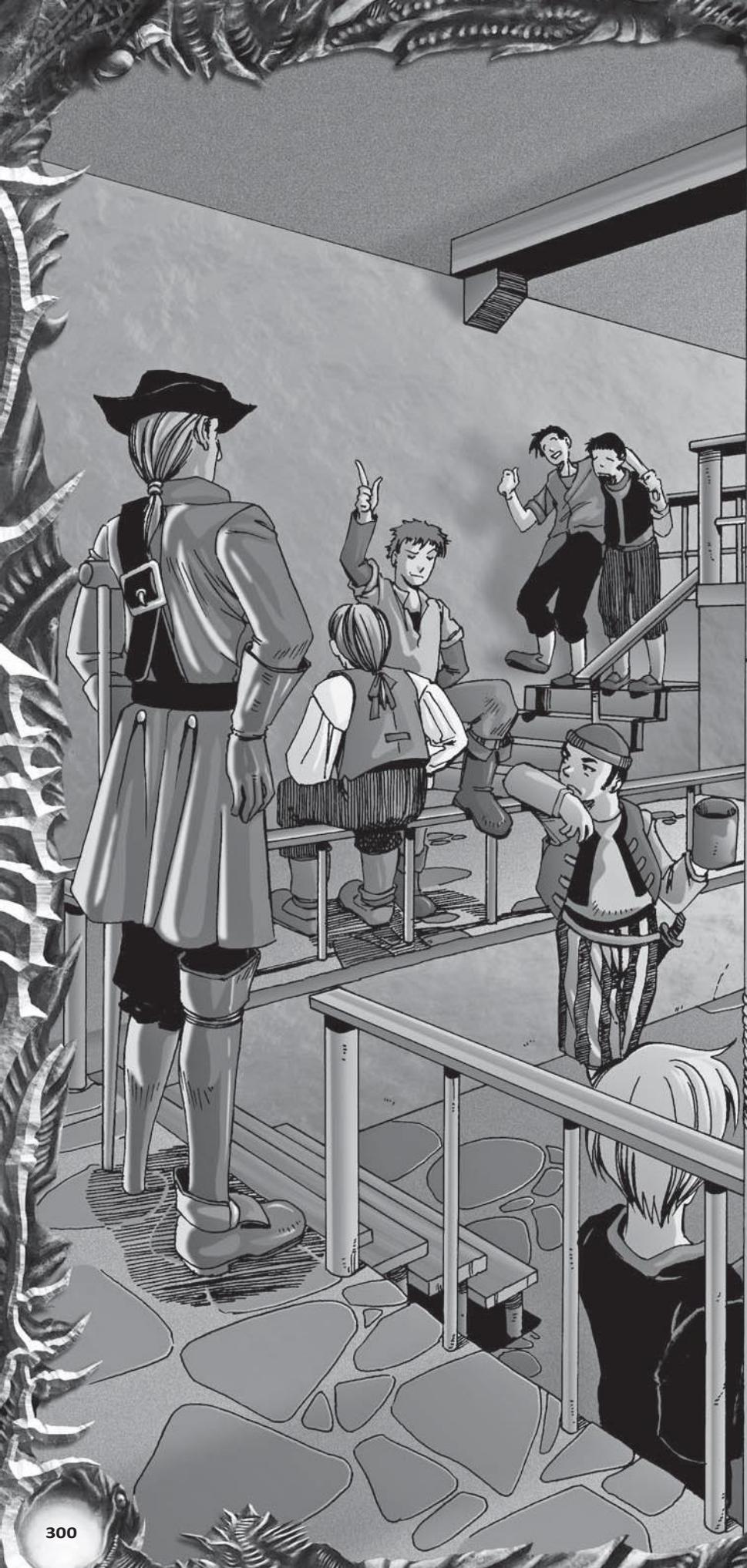
Morto-Vivo 2, Médio, Neutro

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 12.

Pontos de Vida: 14.

Resistências: Fort +1, Ref +0, Von +3, redução de dano 5/corte.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +2 (1d6+2).

Habilidades: For 12, Des 8, Con –, Int –, Sab 10, Car 1.

Tesouro: nenhum.

Capítulo 12

Malpetrim

Entramos na torre esperando sangue. Eu não tinha mais minha espada, então armei-me com uma das adagas de Flappo. Os corredores eram largos, silenciosos. Nossos passos ecoavam em um grande vazio.

Havia tapeçarias nas paredes, exibindo símbolos de deuses ou brasões de famílias. Havia móveis espalhados. Havia um forte cheiro de pó, de coisas guardadas. Mas não havia ninguém.

Não encontramos os guerreiros de armaduras escuras, que tinham tentado nos matar em Vectora e na aldeia. Nem mesmo um monstro, como na arena ou no fosso. A torre descortinava-se sem qualquer vida, apenas paredes cinzentas e objetos estáticos cercando o ar parado e seco.

Avançamos.

Flappo ia na frente, vasculhando os corredores em busca de armadilhas. Mas nem isso havia para nos desafiar. Gideon, segundo seus guerreiros, estaria preparado. Se fosse verdade, desejava nos atrair para as entranhas da torre, onde talvez estivesse sua verdadeira armadilha. Talvez ele mesmo, senhor de todos aqueles soldados e monstros, estivesse pronto e esperando para nos matar.

Subimos escadarias, passando pelos mesmos aposentos vazios, até chegar ao topo. Após uma porta trancada — que os dedos de Flappo se encarregaram de abrir —, um salão decorado. Armaduras completas, em posições quase vivas, sobre pedestais com nomes de cavaleiros. Cabeças empalhadas de monstros, estandartes rasgados e sujos de sangue. Armas em cúpulas de cristal, com nomes e datas.

— O que é tudo isso? — disse Flappo.

— Troféus — falei. — Criaturas e pessoas que ele matou. Lembranças.

Ao dizer aquilo, senti minhas próprias memórias agitando-se com força. Tentei me concentrar nelas, mas os pensamentos fugiram.

Atravessamos o salão. Portas duplas de aço protegiam o que estivesse atrás. Senti meu coração acelerando. Flappo destrancou a porta. Abri-a com um chute.

E vi Gideon.

Estava em um salão luxuoso, embora lúgubre. Estandartes. Mapas e planos de batalha abertos sobre mesas amplas. No centro de tudo, um trono. E nele, o homem de armadura completa, elmo com longuíssimos chifres retorcidos, que eu vira em minha memória.

— O que — comecei.

— Bem-vindos — interrompeu-me Gideon.

Ergueu-se. Os passos das botas ecoaram pelo salão. Flappo recuou, postando-se atrás de mim. Ergui o escudo.

— Se chegou até aqui, merece saber a verdade — disse o inimigo, com voz grave e retumbante. — Sou Gideon, o Carniceiro do Oeste, o Flagelo de Petrynia, matador de heróis e saqueador de riquezas.

Parou a alguns metros de mim.

— E você — continuou — é a única pessoa que não consegui matar.

Avancei com um grito de guerra e adaga em punho. Gideon bloqueou meu golpe com a manopla, agarrou meu pulso e jogou-me longe, no chão.

— Não há razão para hostilidade — disse o tirano. — Você chegou até aqui, venceu-me em meu próprio jogo. Agora, vai descobrir a razão de tudo isso.

Ergui-me, ainda pronto para um combate.

— Por muitos anos fui um criminoso. O que alguns chamam de vilão. Minha força me permitiu ter tudo o que desejava. E desejei coisas sangrentas. Roubei o que quis, matei quem se opôs. Incontáveis aventureiros conheceram a ruína em minhas mãos. Construí um pequeno exército, cerquei-me de criaturas perigosas. Conquistei a lealdade de sacerdotes sinistros, de magos cruéis. Fui supremo onde queria, intocado pelos heróis do Reinado e legionários de Tauron, temido pelo povo que oprimi.

Seus ombros caíram um pouco.

— Mas o horror é exaustivo — disse Gideon. — Um conquistador pode ficar farto da luta, de massacrar hordas de aventureiros patéticos. O poder é solitário. E, na contemplação que acompanha a solidão, vi-me enfadado. Cansado da vida e da morte.

Um frio tomando meu estômago.

— Mais que isso. A alegria da impunidade também acabou. Não queria mais matar aventureiros. Não via sentido em seu sangue jogado fora. Quis ser punido.

Gideon caminhou até mim. Recuei.

— Não havia adversário à minha altura. Ou talvez houvesse, entre os heróis que combatem a Tormenta e as ameaças ao mundo todo. Mas não desejava isso. Eu queria um fim digno. Só havia um adversário para mim.

Então, Gideon tirou seu elmo.

— Eu mesmo.

Revelou sua face — minha face. Horrorizado, contemplei aquele rosto ainda não totalmente familiar, mas indiscutivelmente meu. A voz, fora do elmo, também era a minha. Gideon era eu.

— Usei um artefato para apagar minha memória — fez um gesto para uma coroa cravejada de gemas que faiscavam magia, pousada ao lado do trono. — Movi minhas forças para caçar eu mesmo. Se morresse, estaria tombando para o único inimigo de valor. Se vencesse, teria conquistado uma nova emoção, um novo jogo.

Ele sorriu — eu sorri — para mim.

— E vejo que venci. Bem-vindo, então, Gideon. Este é o seu domínio.

Gritei e ataquei-o mais uma vez. A adaga encontrou seu rosto, que era meu, e penetrou sem cortar. Era uma ilusão, uma imagem incorpórea. Quando minha mão atravessou a visão imaterial, as cores se desvaneceram, as formas sumiram. A armadura caiu com um clangor alto.

Olhei o salão. Meu salão. Minha torre. Meu domínio. Meu trono.

Meus crimes. Minhas atrocidades.

Fui até o trono. Tomei a coroa nas mãos. Lampejos de memória voltavam. Ali estava o artefato que usei para apagar minha memória. E talvez pudesse devolvê-la, em toda a sua glória e horror.

Flappo se aproximou, temeroso.

— O que você vai fazer agora?

• • • • • • • • • • •

O mundo de Arton é descrito mais detalhadamente em outros acessórios de Tormenta. Neste capítulo você vai encontrar uma apresentação geral da nação de Petryina, e sua cidade mais icônica — Malpetrim, a mais indicada para começar uma aventura ou campanha.

Petrynia

O Reino das Histórias Fantásticas

Petrynia é um reino composto por muitas cidades de pequeno porte. Tornou-se famoso graças à notória Malpetrim, que serviu de palco para aventuras épicas como a busca pelo Disco dos Três.

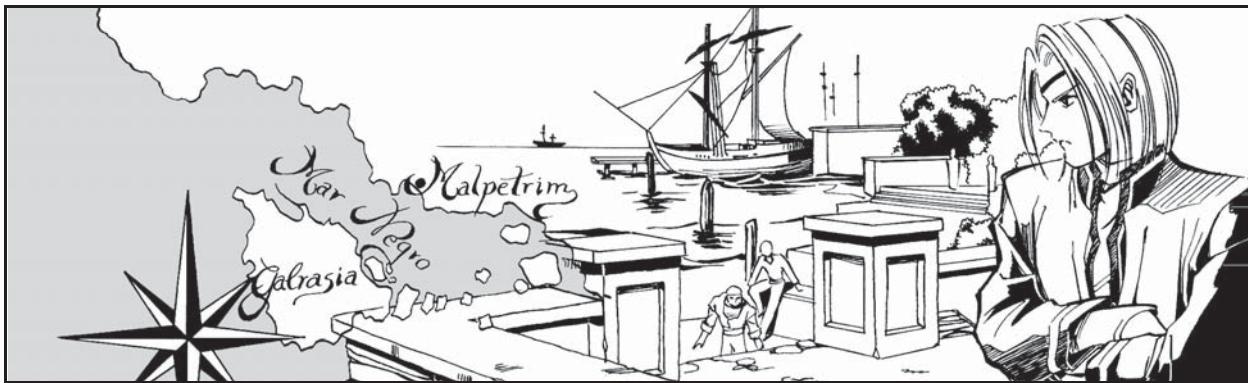
De fato, a fama da cidade levou a um fenômeno curioso — Petrynia passou a sediar incontáveis histórias e aventuras supostamente verídicas. É comum ouvir, por exemplo, que "nas proximidades da capital Altrim existe, sob a Árvore Forquilha, o Enorme Novilho Dourado de Allihanna", enquanto em Trandia é notória a existência da "Secreta Caverna Sem Fim do Yagaleth".

Uma das lendas mais difundidas fala de Cyrandur Wallas, um suposto (e convenientemente desaparecido) herói local, fundador do reino. Em Petrynia, Cyrandur chega a ser mais conhecido que muitas divindades!

A quantidade de histórias fantásticas é tão grande que fica difícil separar mito de realidade. Nativos de Petrynia são considerados grandes "contadores de histórias" (ou simplesmente mentirosos). É costume, entre os bardos de Arton, começar ou terminar uma história com a frase "aconteceu em Petrynia", como forma bem-humorada de dizer que não é uma história verdadeira.

Petrynia também tem uma das maiores populações de aventureiros no Reinado — pois, com histórias ou não, o reino oferece fantástica variedade de desafios. Seus bosques e florestas escondem ruínas misteriosas, fenômenos estranhos e monstros de muitos tipos.

Petrynia sofreu quando uma horda de fantasmas atravessou o reino, movidos pela Tormenta. E novamente, mais tarde, durante as Guerras Táuricas. Mas o incansável povo do reino oferece a maior resistência ao domínio dos minotauros, principalmente em Malpetrim, nunca conquistada.

Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de destaque: Altrim (capital), Malpetrim, Fauchard, Smokestone, Trandia, Curanmir, Kamalla.

População: humanos (85%), goblins (4%), halflings (4%), minotauros (5%), outros (2%).

Divindades Principais: Tauron, Khalmyr, Wynna, Allihanna, Grande Oceano, Tibar (deus menor).

Regente: Godin Idelphatt, governador Marcus Tiberius.

Encontros: mesmo nos dias de hoje, com a proteção adicional oferecida pelos minotauros, grande parte do território de Petrynia permanece inexplorada — especialmente as regiões florestais. Nesses lugares as chances de encontrar feras e monstros são muito grandes, incluindo trolls, dragões e gigantes.

A situação fica ainda mais perigosa porque em Petrynia há torres e laboratórios secretos de magos dedicados a criar, construir ou invocar monstros. As criaturas são, em geral, empregadas para patrulhar as vizinhanças — mas muitas delas escapam de seus criadores e passam a atacar viajantes, ou até vilarejos.

As áreas mais povoadas de Petrynia são também as mais seguras. Essas regiões ficam ao longo da costa e às margens dos rios que delimitam suas fronteiras, onde existem muitas vilas e cidades. Mesmo assim, um viajante sem proteção pode ser atacado por assaltantes gnolls, goblins, hobgoblins ou ogros.

A incidência de mortos-vivos é pequena, porque em muitos pontos de Petrynia existe a tradição de lançar os mortos ao mar. Portanto, não há grandes cemitérios que ofereçam matéria-prima aos necromantes. Existem relatos sobre zumbis-marinhos e navios-fantasma, mas são raros.

Malpetrim

A Cidade dos Heróis

Comparada a maravilhas urbanas como Vectora, Valkaria ou Tiberus, a cidade de Malpetrim é modesta. Uma comunidade costeira de porte médio, aparentemente igual a milhares de outras ao longo da costa sudoeste de Arton. No entanto, seu nome está marcado para sempre nas lendas. Aqui reuniram-se grandes heróis, aqui começaram sagas que mudaram o mundo. A tradição heroica de Malpetrim vem protegendo-a contra a invasão dos minotauros, e a população local de aventureiros garante sua liberdade.

Depois de sediar batalhas tão importantes, a outrora humilde Malpetrim passou a ser tão conhecida quanto qualquer grande metrópole. O lugar é agora famoso como ponto de partida para grandes aventuras — cidade próxima de lugares como a Mansão de Zolkan, as Montanhas Uivantes e as Cavernas Escuras; e também o porto mais favorável para explorar o Mar Negro e navegar até a Ilha de Galrasia.

Malpetrim concentra em si mesma as principais características do reino de Petrynia. Existem incontáveis histórias sobre a cidade — e, embora muitas sejam verdadeiras, outras tantas podem ser pura invencionice. Para cada herói lendário real que passou por Malpetrim, outros dois foram inventados pelos bardos. Há também, entre aventureiros locais, o costume de adotar nomes de grandes heróis, gerando ainda mais confusão.

Seja como for, por sua localização e história, este é ponto de encontro tradicional para heróis. Enquanto Valkaria tem sua atmosfera cosmopolita e política, e Vectora oferece maravilhas extraplanares, Malpetrim tem o tamanho, características e postura certas para bandos errantes procurando descanso ou a próxima missão.

História de Histórias

Embora não existam registros precisos sobre sua fundação, o consenso geral é que a cidade surgiu como tantas outras no Reinado: a partir de caravanas de colonos que se assentaram, e do comércio e movimento que começaram a atrair. E Malpetrim, por sua posição geográfica, também atrai tipos heroicos.

A verdadeira história do lugar foi escrita pelos aventureiros. Depois de utilizada como porto de piratas e abrigar os primeiros exploradores de Galrasia, Malpetrim também sediou um encontro histórico: ali o mago Vectorius, que encerrava uma longa e bem-sucedida carreira como aventureiro, conheceu Talude, o Mestre Máximo da Magia — poderoso arquimago nativo de outro mundo e favorito da deusa Wynna. A rivalidade foi instantânea. Talude via a magia como um dom a ser partilhado, e ergueu sua Academia Arcana com esse objetivo. E Vectorius, que considerava a mágica um privilégio dos mais aptos e esforçados, levou aos céus sua fantástica Vectora.

Mais tarde, cultistas do antigo deus maligno Sartan tentaram trazer de volta essa divindade proibida. Aventureiros locais embarcaram na busca pelo Disco dos Três, um artefato capaz de impedir o ritual. Seu triunfo foi a primeira ocasião em que o destino de Arton decidiu-se em Malpetrim.

Nas proximidades da cidade, o Paladino de Arton e o infame Mestre Arsenal travaram uma luta épica, da qual o sumo-sacerdote saiu vitorioso. Como resultado, anos mais tarde, Malpetrim também sediaria partes importantes da caçada aos Rubis da Virtude — as vinte gemas de poder necessárias para restaurar o Paladino.

O Ataque Táurico

Em tempos mais recentes, durante as Guerras Táuricas, a cidade foi novamente palco de notáveis acontecimentos.

Os minotauros invadiram Petrynia em duas frentes, assim como fizeram com todos os reinos que conquistaram. Enquanto

seus navios despejavam tropas pela costa, legiões vindas das Uivantes vinham por terra. Malpetrim, é claro, seria atacada pelo mar.

Infelizmente para as forças de Tapista, Malpetrim é um dos lugares mais densamente lotados de aventureiros neste mundo!

Embora a frota tapistana tenha sido capaz de vencer os navios ali ancorados, o poder combativo de tantos heróis acumulados era impressionante. Os aventureiros recuaram até a cidade, onde mantiveram uma resistência.

As legiões de Tapista, habituadas a enfrentar exércitos em batalhas campais, pouco podiam contra pequenos grupos com habilidades variadas e imprevisíveis — guerreiros exímios em armas exóticas, monges treinados em técnicas secretas, ladinos atacando nas sombras, conjuradores disparando magias jamais vistas. O comportamento rígido dos minotauros, incapaz de adaptar-se facilmente a situações novas, não podia lidar com táticas tão estranhas.

As legiões táuricas eram vastas, poderiam vencer a longo prazo. Mas minotauros não acham honrado atacar oponentes em franca desvantagem numérica. Além disso, o povo de Tauron acredita que o forte deve governar o fraco — e Malpetrim mostrou-se qualquer coisa, exceto fraca!

Como resultado, os dois lados acabaram firmando uma trégua. Hoje a cidade é livre, embora cercada de postos avançados do Império de Tauron. Mantém seu próprio governo, mas sob a vigilância dos centuriões. O último foco de liberdade no sudoeste do continente.

Cidade Irredutível

Oficialmente, Malpetrim não faz parte de nenhuma coalizão ou reino. É governada por um conselho composto de aventureiros aposentados (alguns ainda na ativa). A cidade não responde ao Reinado — os minotauros não permitem um "posto avançado" do adversário no meio de seu território —, mas também não se curva ao Império de Tauron, e muito menos à Liga Independente. Malpetrim está realmente sozinha.

Por outro lado, existem representantes de todas as facções aqui. Há uma embaixada do Império de Tauron, um consulado do Reinado e uma missão diplomática da Liga. Membros de qualquer das coalizões podem entrar na cidade, se não criarem problemas. É comum ver legionários minotauros bebendo na mesma taverna onde estão um cavaleiro da Luz e um membro do Protetorado do Reino.

Hostilidades entre cidadãos dos três grupos são proibidas — embora sejam *muito* comuns as brigas de taverna, sem armas, entre minotauros e humanos do Reinado. Apenas quando as espadas são desembainhadas a milícia local entra em ação.

Essa condição de "cidade livre" torna Malpetrim um ponto de encontro ideal para diplomatas e espiões. Há toda uma vida secreta na cidade, com informações trocadas, prisioneiros clandestinos, e agentes caçando uns aos outros.

Mas, ao contrário de outros lugares "sem lei", Malpetrim *não* se tornou um covil de bandidos. A cidade continua intolerante a piratas e bandoleiros, e o Conselho ainda considera sábias as leis do Reinado. Uma exceção é digna de nota: armas de pólvora, proibidas em quase qualquer outra parte, são aceitas aqui — por sua popularidade entre certos tipos aventureiros.

Também é importante notar que, apesar da espionagem, tensão diplomática e posição política delicada, Malpetrim continua sendo um ninho de aventuras. As conspirações apenas se somaram à "fauna local" de heróis e vilões. Ainda há cultistas operando no subterrâneo, princesas transformadas em goblins buscando ajuda, profecias sobre deuses esquecidos, piratas, monstros marinhos, mapas de tesouro e artefatos lendários aguardando serem descobertos.

O Império de Tauron não proíbe aventureiros ou exploração de masmorras. Assim, o tráfego de grupos entrando e saindo de Malpetrim é intenso. Contudo, algumas atividades (em especial missões contra o Império) são ilegais, e os heróis que as realizam precisam se esconder.

Malpetrim é o esconderijo ideal: acolhe esses tipos sem medo. Algumas patrulhas de minotauros ficam do lado de fora, esperando a saída de grupos procurados para tentar capturá-los, às vezes. O restante das atividades ilegais em um lado (ou em ambos) ocorre no movimentado e perigoso portão sudeste (incluindo troca de prisioneiros entre Malpetrim e o Império).

Lugares Principais

Porto de Malpetrim

Historicamente um reduto de piratas, corsários e todo tipo de escória dos mares (assim como aqueles que os caçam), o porto mudou pouco depois das Guerras Táuricas.

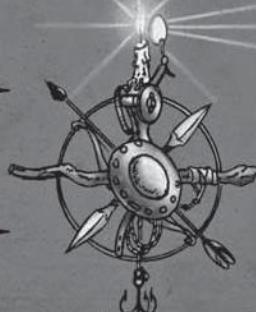
A posição geográfica de Malpetrim torna a cidade ideal como ponto de partida (ou chegada) para as Ilhas Piratas. Assim, oficiais da marinha do Reinado sempre se reuniram aqui, em suas infindáveis jornadas buscando um caminho para Quelina, atrás dos bucaneiros. Ao mesmo tempo, piratas em necessidade de negociar com o continente (e seguidamente rechaçados...) desistiram de saquear Malpetrim — passando a desembarcar sem intenções hostis, para comprar suprimentos ou simplesmente enterrar algum baú.

Há um costume curioso entre os piratas em Malpetrim: esconder suas identidades (afinal, mesmo sem cometer novos crimes, ainda são procurados por crimes antigos) adotando o nome comum "Paul do Porto". Quando as autoridades perceberam, a alcunha tornou-se um deboche. Dizer que seu nome é "Paul do Porto" é igual a dizer que é pirata, mas ninguém pode provar isso. O costume perdura até hoje.

A marinha de Tapista patrulha fortemente a costa. A cidade é livre, mas o mar (em teoria) pertence ao Império de Tauron. Embarcações em rotas comerciais com o Reinado são deixadas em paz (se apresentam os documentos de viagem corretos). Navios piratas e outros que desafiem Tapista preferem manter distância.

Tapista não interfere com expedições para Galrasia. É comum encontrar estudiosos, guias esperando ser contratados e aventureiros prestes a desbravar o Mundo Perdido. Por isso, também não é raro ver dinossauros acorrentados, ou animais gigantes em jaulas, ou mesmo um ocasional antropossauro no porto.

Embaixadas

Existem embaixadas do Império de Tauron, do Reinado e da Liga Independente em Malpetrim. Todas localizam-se em pequenas casas ou prédios, nem um pouco grandiosas. Na verdade,

muitos aventureiros (e todos os ladinos) acham a segurança desses locais bastante fraca.

Nestes lugares vivem embaixadores, diplomatas e "assessores" (muitas vezes espiões sob disfarce) que tentam obter vantagens e conseguir informações. Ainda não houve uma grande reunião oficial entre os três, mas isso não deve tardar.

As embaixadas são consideradas território legítimo de seus respectivos reinos. Assim, suas leis locais valem dentro de suas paredes, e qualquer violência ali é considerada um ato de guerra. A escravidão é permitida na embaixada do Império, e armas de pólvora são proibidas na embaixada do Reinado. A embaixada da Liga Independente (na verdade, de Nova Ghondriann) não tem leis muito diferentes de Malpetrim.

Tanto no Império quanto no Reinado, há inconformados que não desejam um fim para as Guerras Táuricas. Diz-se que esses tipos radicais planejam ataques às embaixadas (culpando a outra facção e gerando o reinício da guerra). Dizem até que inimigos estão trabalhando juntos nisso, apenas para que possam depois se enfrentar no campo de batalha!

Portão Sudeste

Malpetrim não é exatamente uma cidade fortificada, embora tenha muralhas (e estas tenham sido reforçadas depois das Guerras Táuricas). Mesmo assim, possui alguns portões de entrada. Essas passagens limitam duas zonas em uma trégua tensa, entre dois tipos de lei.

O portão principal recebe viajantes, caravanas e outros visitantes "comuns" — mas a verdadeira ação está no sudeste. Este portão abre para uma estrada menos movimentada, mais discreta, logo engolfada por um bosque — sendo, portanto, mais apropriado para ações furtivas. Espiões entregam mensagens e prisioneiros, transações ilegais (em ambos os lados) ocorrem. Nem o Conselho, nem as autoridades do Império sabem dessas atividades.

Por isso, o portão sudeste é provavelmente a maior concentração de armas e magia na cidade. Embora façam vista grossa, todos sabem: quem passa por ali está pronto para uma luta.

Em geral, tenta-se manter uma fachada inocente. Os espiões fingem ser mercadores ou viajantes em busca de descanso. Minotauros circulam com seus escravos, dizendo serem "amigos". Desavisados são atraídos para longe da cidade, declarados criminosos no território do Império e capturados para a escravidão.

Os guardas do portão sudeste são atentos, mas também corruptos. Para aventureiros em busca de segredos e intriga, não há lugar melhor.

Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado)

Esta tradicional taverna e estalagem tem sido ponto de encontro de heróis há muito tempo. Quase todas as grandes (e pequenas...) aventuras de Arton incluem uma passagem por aqui, segundo os bardos. Há quem jure, a própria chegada da Tormenta teria sido anunciada aqui por um guerreiro que contava vantagens sobre sua última aventura, sem saber no que estava realmente envolvido.

O nome tem uma história curiosa. Havia realmente um macaco caolho, mascote da taverna. Certo dia, dois aventureiros foram acusados de tentar furtar algumas moedas do estalajadeiro — mas descobriu-se que o tal macaco era o verdadeiro ladrão. No dia seguinte, todos surpreenderam-se vendo o bicho ainda no salão comunal, mas uma nova tabuleta explicava tudo: *Estalagem do Macaco Caolho* tornara-se *Estalagem do Macaco Empalhado.*

É um estabelecimento simples, que serve comida boa e bebida forte. O calejado dono, George Ruud, está acostumado com aventureiros e não se deixa intimidar por guerreiros grandalhões, feiticeiros cheios de trejeitos esquisitos ou clérigos fervorosos. Não estranha o mais exótico dos fregueses, desde que pague com moeda boa.

A estalagem continua sendo a preferida dos aventureiros (até por seus preços modestos), e isso atraiu os minotauros. É comum que os dois grupos troquem socos na estalagem, mas Ruud cobra os prejuízos de qualquer centurião ou arquimago, sem pestanejar.

1) Salão: esta é a taverna propriamente dita, um salão onde duas mesas maiores e várias mesas menores acolhem os clientes. Todo este andar fica abaixo do nível da rua; as janelas são estreitas, próximas do teto. A mesa marcada A fica mais distante e parcialmente escondida em noites agitadas: ela é preferida por ladrões, espiões e outros apreciadores de privacidade.

2) Balcão: George Ruud costuma ficar por aqui, registrando hóspedes e servindo bebida. O lugar marcado B é um alçapão secreto onde Ruud se esconde quando uma luta começa.

3) Armários de Bebidas: em meio a barris de vinho e cerveja, Ruud também guarda aqui uma garrafa contendo um líquido esverdeado onde um minúsculo esqueleto parece se mover: até hoje ninguém teve coragem de provar a coisa! No canto nordeste fica o famoso Macaco Caolho Empalhado, posicionado sobre um pedaço de madeira — mas, de forma misteriosa, o bicho parece estar sempre em um ângulo ou posição difícil de observar. De fato, muitos frequentadores alegam nunca ter visto macaco nenhum na estalagem.

4) Palco: aqui os artistas e bardos fazem apresentações para os clientes.

5) Cozinha: o aposento da esquerda abriga uma mesa, um fogão e sua chaminé; à direita, uma grande pia para lavagem de canecas e pratos.

6) Despensa: aqui é estocada a comida (pão, frutas, carne e peixe defumados) e mais barris de bebida.

7) Escada: leva para o andar superior e para a saída. Dos corredores diante dos quartos é possível ter uma vista ampla do salão e do palco.

8) Quartos: a estalagem tem seis quartos individuais com camas macias (5 TP por noite), um quarto com duas camas (10 TP) e dois grandes quartos coletivos com quatro beliches cada, com colchões de palha bem duros (3 TP por ocupante).

9) Aposentos de Ruud: esta parte da estalagem serve de habitação para o próprio Ruud e esposa, que geralmente dormem durante o dia e trabalham à noite. Eles não têm filhos (Petra, uma jovem que costumava cozinhar aqui, voltou a morar com o pai, Vladislav, na Academia Arcana). Aqui também há aposentos para duas ou três outras raparigas que trabalham para Ruud.

Estalagem da Águia Dourada

Hospedaria de mais luxo e pompa que a Estalagem do Macaco Empalhado, preferida por aristocratas, magos, oficiais e outros tipos sofisticados (ou frouxos, como acusam alguns). Suas suítes majestosas são finamente decoradas com peças de arte, muitas delas compradas de aventureiros após suas expedições — não sendo incomum, aliás, que algum objeto ornamental seja na verdade um item mágico menor.

O salão comunal serve culinária delicada e ótimos vinhos, incluindo uma ocasional e rara safra élfica. Os proprietários, a halfling Paolla Frallia e o qareen Abdul-Razzaq, revezam-se entre preparar refeições (cada um acredita cozinhar melhor que o outro) e supervisionar os empregados.

Certa hóspede ilustre trouxe fama ao lugar. A famosa arquimaga élfica Nielendorane residia aqui, tornando sua antiga suíte — a maior e mais cara da estalagem — um verdadeiro chamariz para hóspedes endinheirados. Infelizmente para os donos, fenômenos estranhos costumam ocorrer no quarto — talvez devido a resíduos de poder arcano, ou o próprio espírito da elfa assombrando o local. Sabendo disso, hóspedes com mais "espírito de aventura" insistem em usar a suíte.

Outra fonte constante de dor de cabeça são as tentativas de roubo: a hospedaria é alvo favorito dos ladrões locais. De fato, quando há hóspedes especialmente importantes (ou ricos), Paolla e Abdul contratam aventureiros para proteger o lugar.

Templo de Marah

Um dos maiores templos da Deusa da Paz no Reinado encontra-se em Malpetrim.

Marah nunca foi uma divindade especialmente popular entre os aventureiros. Em geral, esses tipos preferem deuses guerreiros ou arrojados, como Khalmyr, Keenn ou Valkaria. Os devotos de Marah costumam ser aldeões simples, diplomatas e ex-soldados. Assim, a sacerdotisa que administra o templo tentava atrair fiéis com os dogmas de amor livre e descontração de Marah, realizando grandes festas patrocinadas pela igreja, nas quais muitos casais se formavam...

No entanto, o templo começou a ser mais frequentado depois das Guerras Táuricas. Devido ao poder da deusa, é impossível realizar qualquer ato violento em território consagrado a Marah. Por isso, muitas negociações entre inimigos passaram a ser realizadas neste local. O que deveria ser um reduto de alegria e amor tornou-se um ambiente tenso, onde traidores e espiões sussurram segredos políticos.

A clériga local (Selphine Darandelle, elfa) faz o que pode para quebrar essa tensão, tentando descontrair os conspiradores das formas mais inusitadas. Desde vinho até espetáculos de humor improvisados, ou sua própria beleza em estado natural.

Arena

A arena de Malpetrim é pequena e pouco importante — principalmente se comparada à grande Arena Imperial de Valkaria. Contudo, muitos gostam de apostar nos lutadores que se apresentam ante a plateia diminuta, em pequenas arquibancadas de madeira. As lutas *nunca* são até a morte, e raramente envolvem armas. São competições "amigáveis", com regras estritas.

Em certas noites, no entanto, a arena adquire uma faceta mais sinistra. Ocorrem lutas ilegais, aceitando todo tipo de armamento ou técnica. Até mesmo animais e monstros (muitas vezes trazidos de Galrasia) são lançados contra os lutadores. As apostas são bem maiores, e a desonestidade também.

Alguns afirmam que esses torneios clandestinos — ou pelo menos parte deles — são organizados por alguém chamado "Gideon". Boatos dizem tratar-se de algum lorde poderoso, que usaria a arena para selecionar soldados brutais e eficientes.

Outros Pontos de Interesse

O Mar Negro

A costa de Malpetrim leva diretamente ao Mar Negro, a região marinha mais perigosa deste mundo.

O Mar Negro é habitado por quase todos os monstros marinhos conhecidos — que não apenas atacam navegantes, mas também travam combates espetaculares entre si mesmos. Lulas gigantes enfrentam dinossauros marinhos em batalhas titânicas, enquanto exércitos de elfos-do-mar guerreiam contra o povo das sereias.

Não é raro ver monstruosidades marinhas emergindo nas praias para atacar o "mundo seco". Por essa razão, mesmo antes das Guerras Táuricas, as nações desta parte do Reinado — Tapista, Hershey, Petrynia, Lomatubar e Fortuna — mantinham fortes e torres de vigília com soldados armados para rechaçar monstros e invasores. Mesmo hoje, com as legiões táuricas reforçando a proteção da costa, ainda são constantes as investidas de elfos-do-mar tentando roubar armas de aço.

Longe da costa, ataques de piratas são comuns no Mar Negro, sendo este o território do temido capitão James K e sua Irmandade Pirata. Ao contrário dos piratas tradicionais, que atacam navios mercantes, os bucaneiros de Arton têm como alvo favorito as expedições de aventureiros — que em geral retornam de suas missões feridos, cansados e carregados de tesouros mágicos.

Galrasia, o Mundo Perdido

Alvo tradicional de exploradores e aventureiros em Arton, Galrasia fica no Mar Negro. É uma ilha única, cheia de vida. Na verdade, Galrasia tem vida *demais* — o lugar emana uma poderosa aura de força vital, fazendo com que as criaturas da ilha atinjam dimensões monstruosas.

Quase todos os animais nativos são enormes, versões atrozes de animais normais. Há crocodilos de quinze metros e sapos grandes como porcos, além de aranhas, besouros, centopeias, escorpiões e outros artrópodes gigantes. A vida vegetal também é farta e exuberante. A grama rasteira comum atinge a altura dos joelhos, e algumas árvores chegam a meio quilômetro de altura. Plantas carnívoras e outros monstros vegetais são frequentes.

Além de animais gigantes, Galrasia também é lar de monstros ancestrais: a energia vital da ilha também impediu a extinção de criaturas há muito desaparecidas no resto do mundo: dinossauros, mastodontes, tigres dente-de-sabre e outras feras pré-históricas, muitas vezes com aparência e poderes estranhos. Temos tiranossauros com caudas espinhosas, velociraptores com garras de lagosta, e triceratops capazes de cavar tão rápido quanto tatus. Alguns dinos de Galrasia têm habilidades camaleônicas, sendo capazes de mudar de cor mais rápido que a vista; outros possuem ferrões venenosos ou podem exalar gases tóxicos.

Não há humanos nativos em Galrasia, mas a ilha é habitada por tribos de povos-trovão, ou antropossauros. Além disso, estruturas antigas e misteriosas escondem tesouros mágicos, atraindo ainda mais expedições de aventureiros.

Mansão de Zolkan

Situada à margem de um pântano próximo de Malpetrim, essa mansão pertenceu ao poderoso mago Zolkan, desaparecido há mais de cem anos. Desde então está abandonada. Mas não por completo.

Rumores dizem que a mansão é assombrada, e aqueles que entraram nela nunca mais saem. Outros dizem que Zolkan se tornou um monstro e devora todos que entram. Parte desses boatos é verdadeira, pois o mago realmente se tornou "algo" graças a um experimento fracassado. De acordo com arquimago Talude, antigo mestre de Zolkan, o tal mago era relativamente distraído e muito interessado em magias de transformação, embora não fosse muito bom no assunto. Isso parece agora comprovado...

E a casa é realmente assombrada: fantasmas e aparições infestam seus aposentos — muitos são inofensivos, mas nem todos. O mais assustador é que todos os aposentos retornam magicamente ao normal logo após a passagem de aventureiros — não importa quanta coisa foi destruída ou quantas criaturas foram vencidas, todas estarão de volta em pouco tempo.

Em algum lugar da mansão, uma passagem mágica leva ao laboratório secreto de Zolkan — a quilômetros de distância dali, em uma caverna oculta, onde o monstro-Zolkan passa seus dias tentando reverter seu atual estado. Infelizmente, sua mente retém apenas uma pequena fração de sua antiga inteligência, insuficiente para sequer falar, quanto mais lançar alguma magia efetiva.

Torre de Azazel

Situada em uma ilhota próxima à costa de Malpetrim, esta grande torre pertence a Azazel, o Louco. Este velho de pele azulada — que muitos acreditam ser um elfo-do-mar, embora não exista certeza sobre isso — mantém sua torre protegida por monstros marinhos, jamais tolerando a presença de invasores. Muitos navios foram afundados por suas criaturas porque se aproximaram demais.

As histórias sobre a origem de Azazel seriam muitas. A mais conhecida diz que ele teria se apaixonado por uma sereia, mas foi rejeitado — e agora passa a vida pensando em formas de capturá-la e conquistar seu amor.

Aldeia dos Centauros

Este reino está longe de ser totalmente dominado pela mão humana. As matas de Petrynia escondem muitos povos, raças e culturas não humanas. Uma infinidade de pequenas comunidades, cada uma mais fascinante que a outra.

Uma delas é a Aldeia dos Centauros, que abriga cerca de oitenta destas criaturas e fica em algum ponto nos Bosques de Allihanna. Embora membros desta raça sejam particularmente intolerantes e desconfiados, a líder local — uma xamã chamada Odara — mostra-se muito gentil e paciente com forasteiros. Isso se deve ao fato de que certa vez, atacada por kobolds, teve a vida salva por uma dupla de heróis.

Odara se tornou líder ainda muito cedo, com a morte prematura do pai, o antigo chefe e xamã. Mesmo agora, mais velha e experiente, sua liderança continua ameaçada; muitas vezes suas decisões são contestadas por Koltan e Haromag, os líderes dos caçadores.

Planalto dos Kobolds

Uma das maiores tribos de kobolds conhecida em Arton está em um planalto oculto nos Bosques de Allihanna. Embora a contagem exata seja desconhecida, acredita-se que as cavernas e túneis que atravessam o planalto escondem centenas deles.

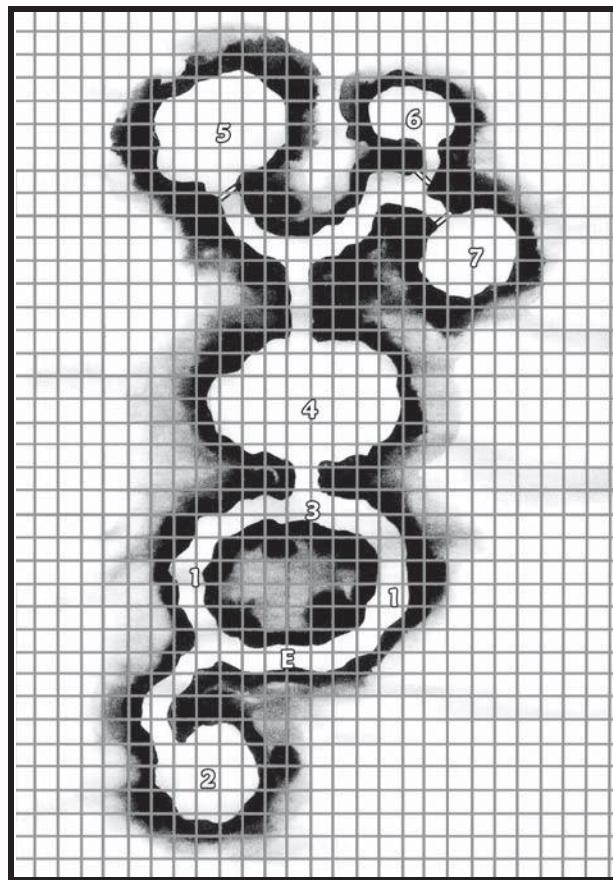
Como grande parte dos kobolds de Arton, estes também ficaram mais atrevidos com o retorno de Kallyadranoch ao Panteão. Mas os monstros também ganharam mais poder poucos anos atrás, quando Xiuhdrake, um dragão vermelho ainda filhote, assumiu a liderança do bando.

Sob comando do "enviado", os kobolds atacam aldeias e fazendas vizinhas, capturando vítimas — especialmente crianças — para sacrifícios rituais ao Deus dos Dragões. E quando surge oportunidade, também roubam tesouros para seu mestre.

Escalar a elevação que leva à entrada da toca requer dois testes de Atletismo (CD 15). Uma queda na primeira rolagem resulta em 1d6 pontos de dano; na segunda rolagem, 2d6.

O local marcado E no mapa é a entrada, um buraco no chão. É estreito, mas permite que os heróis passem rastejando, um de cada vez. Todo o covil é escuro, pois os kobolds não precisam de luz. A maioria dos corredores tem 1,5m de largura.

1) Armadilhas: nestes locais há armadilhas que podem ser detectadas e desarmadas com testes de Percepção e Ladinagem (CD 15). Caso isso não seja feito, o primeiro personagem que passar por aqui deve fazer um teste de Reflexos (CD 15), ou ficará preso na rede que cairá. A vítima deve fazer um novo teste por rodada para livrar-se. A queda da rede toca alguns sinos, que são alarmes contra intrusos.

2) Mina: os kobolds instalaram-se em uma jazida de cobre, onde extraem lascas de minério para fabricar utensílios. Há uma pequena chance (1 em 1d6) de que existam aqui 1d6+4 kobolds cavando com pás e picaretas.

3) Posto de Vigia: 1d6 guardas kobolds estão vigiando este ponto. Caso invasores tenham soado o alarme, os guardas estarão ausentes, pois foram buscar reforços na área 4. Caso contrário, ainda estarão aqui e tentarão fugir.

4) Sala da Tocaia: esta grande caverna tem pedras espalhadas por toda parte. Se os guardas da área 3 vieram para cá, 3d6 kobolds (incluindo os guardas) estarão escondidos atrás das pedras (recebendo cobertura), esperando para atacar com virotes de besta e pedras. Se os aventureiros não soaram o alarme, os kobolds serão surpreendidos e terão que lutar corpo-a-corpo.

5) Lar dos Kobolds: este é o abrigo principal dos kobolds deste covil. Estão aqui 1d6 machos, 4d6 fêmeas (metade da quantidade de machos encontrados até agora) e 1d6 filhotinhos feiosos.

6) Despensa: a porta deste aposento está trancada e a chave, escondida com um dos kobolds da área 5. Aqui fica guardada a comida dos kobolds (insetos, lagartos, morcegos e qualquer coisa que possam encontrar) e algumas espadas enferrujadas, além de muitos ratos. O quarto traseiro de um centauro está pendurado em uma das paredes.

7) Câmara do Tesouro: este é o covil de Xiuhdrake, onde o dragão dá ordens aos kobolds e também abriga seu tesouro. Uma incursão de aventureiros ao planalto dos kobolds muito provavelmente terminará aqui, em combate contra Xiuhdrake.

1 quadrado = 1,5m

Guildas e Organizações

A Resistência

Em Petrynia, assim como em todos os reinos conquistados, existe um ou mais movimentos secretos de resistência contra os minotauros. Talvez o centro desta resistência seja Malpetrim.

Com sua posição política única, Malpetrim abriga os maiores esforços para quebrar o domínio do Império de Tauron sobre o sudoeste do continente. Secretamente, o Conselho de Malpetrim auxilia famílias com membros em outros reinos, envia aventureiros para libertar escravos e tenta descobrir informações sobre as defesas dos minotauros. Escravos recebem novas identidades. Casas com porões secretos escondem fugitivos.

É claro que, se tais atividades fossem descobertas, a cidade seria atacada de novo. Por isso não há uma sede oficial da resistência: seus membros reúnem-se em datas e locais aleatórios.

A resistência vem construindo uma passagem clandestina de transporte de fugitivos, no subterrâneo. Trata-se de uma rede de túneis com armadilhas projetadas para confundir os minotauros (tarefa difícil, já que eles conseguem se orientar perfeitamente em labirintos). Estes túneis levam a sucessivos portais de teletransporte, que devem por fim alcançar regiões livres. Contudo, monstros subterrâneos dificultam o avanço do trabalho — exigindo a fre-

quente ação de aventureiros para limpar cada área. O Conselho também procura heróis para caçar ingredientes raros necessários à construção dos portais. Tudo em segredo.

Os Colaboradores

Existem, mesmo entre humanos e semi-humanos, aqueles que desejam o domínio total dos minotauros. Esses colaboradores do Império de Tauron estão presentes em Malpetrim, embora ninguém saiba quem sejam.

Pode ser qualquer um: taverneiros, guardas, caçadores ou plebeus que gostariam de mais ordem e menos "heroísmo tolo" na cidade. Acham que o Império oferece prosperidade econômica e organização pública, enquanto aventureiros só trazem confusão!

Alguns colaboradores são movidos por simples ganância. Organizam torneios clandestinos, jogos, leilões, cultos e outros eventos "secretos" como iscas para heróis. Os aventureiros são capturados e então vendidos como escravos no portão sudeste.

Assim, é preciso ter cuidado com o que se diz sobre os minotauros — mesmo membros da resistência ou aliados podem ser colaboradores. Vários grupos que resgatavam escravos fora da cidade desapareceram misteriosamente, como se o inimigo soubesse de seus próximos passos...

O Culto de Sszzaas

A maldade antiga não desapareceu após as Guerras Táuricas. O culto ao Grande Corruptor existe em Malpetrim há muito tempo. Eventualmente suas atividades são descobertas e os sszzazitas, desbaratados por aventureiros. Mas o culto sempre volta.

Os cultistas têm aproveitado o desespero presente em todas as facções. Oferecem navios de fuga, informações secretas, proteção e outros "serviços" em troca de coisas simples — como uma gota de sangue, a assinatura em um contrato em branco, ou provar uma poção desconhecida.

Sobre o propósito desses "pagamentos", há apenas especulações. Os sszzazitas usariam o sangue dos desavisados para criar cópias de seus corpos, que então praticam assassinatos e outros crimes. A poção seria um soro de controle mental, deixando a vítima sob influência hipnótica enquanto dorme. O contrato? Vale nada menos que a alma da vítima!

A Guilda de Ladrões

No Reinado, o crime não se organiza apenas na forma de "guildas de ladrões" — na verdade, muito mais comuns são as quadrilhas, famílias criminosas e outros bandos competindo pelo domínio de uma área. Em Malpetrim, no entanto, há uma guilda unificada.

Há muito os ladrões locais descobriram que não era lucrativo "trabalhar" sobre a população local (composta de aventureiros, seus amigos e familiares). A guilda concentrava-se em alvos estrangeiros e golpes a longo prazo, fora da cidade.

Obviamente, atividades externas foram dificultadas pela conquista de Petrynia. Hoje, os ladrões trabalham ativamente contra os minotauros.

Embora não tenha ligação oficial com a resistência, a Guilda de Ladrões foi contratada pelo Conselho de Malpetrim para proteger seus túneis secretos.

Nessa ocasião, os agentes destacados para a tarefa encontraram um veio de minério estranho, em uma caverna que os demais trabalhadores não haviam percebido. Eram pepitas mágicas no formato de rostos humanoides, com propriedades mágicas. A Guilda de Ladrões planeja uma operação mineradora clandestina, longe das vistas do Conselho, para contrabandear o material para o Reinado — mas alguns já especularam que os ladrões vão trair Malpetrim, oferecendo o minério aos minotauros em troca de liberdade para "trabalhar".

A Guilda de Ladrões certamente não está acima de vender seus serviços a pessoas sinistras: diz-se que já trabalharam para o sombrio lorde Gideon, roubando itens específicos e realizando pequenas sabotagens.

A Grande Feira

F Tradição que remonta à saga do Disco dos Três, a Grande eira de Malpetrim ocorre todos os anos no mercado local — com comerciantes de todo o Reinado, trazendo os mais diversos produtos. *Todas* as raças são bem-vindas, mesmo que sejam consideradas monstruosas. Há rumores de que o próprio ftwor Ironfist visitou o evento, disfarçado, em suas andanças passadas pelo Reinado.

Nos dias de hoje a Feira é ainda mais atraente, uma oportunidade única para mercadores do Reinado comerciarem com cidadãos do Império de Tauron. Às vésperas, o porto fica lotado de navios, e caravanas de regiões vizinhas chegam para conferir as ofertas do "outro lado". O inverso também é verdadeiro: negociantes do Reinado compram mercadorias que só existem no Império de Tauron (especialmente livros, tecelagens e madeira Tollon). O comércio de pólvora liberado também se tornou um grande atrativo — bazares de armeiros e alquimistas são cada vez mais numerosos, levando alguns a dizer que eles "dominaram" ou "desfiguraram" a Grande Feira.

Neste período também há competições marciais e esportivas, quando a rivalidade entre o Reinado e os minotauros se manifesta com grande força. Os esportes e jogos mais simples tornam-se verdadeiros campos de batalha, onde os dois lados tentam provar sua superioridade sem pegar em armas.

Desnecessário dizer, a grande movimentação e circulação de pessoas durante a Feira favorece todo tipo de atividade clandestina: rebeldes, colaboradores e cultistas aproveitam a distração causada pelo evento para executar seus planos. Mortes e desaparecimentos misteriosos são comuns nessa época.

Mesmo com a insistência dos minotauros, o comércio de escravos é proibido no evento. No entanto, perguntando às pessoas certas, esse tipo de "mercadoria" pode ser adquirida.

O Circo dos Irmãos Thiannate

Este circo itinerante é anunciado como "o maior espetáculo de Arton", ou "uma fabulosa coleção de atrações fantásticas, vindas dos quatro cantos do continente" — embora os cartógrafos afirmem que Arton só tem três cantos.

O Circo dos Irmãos ftiannate era o maior espetáculo móvel do mundo conhecido, visitando todas as maiores cidades do Reinado. Infelizmente, o circo estava em Malpetrim quando as Guerras Táuricas estouraram. É impossível levar algumas de suas atrações em navios, e outras seriam consideradas ilegais no Império de Tauron. Portanto, o circo ficou ilhado.

Isso não é grande problema para os irmãos ftiannate — quatro meio-elfos que há muito compraram e reformaram o circo, adicionando atrações inusitadas. Tipos como "Itty, a Mulher Realmente Barbada", "ftarraske, o Esqueleto Mais Forte do Mundo" e a vidente Madame Rozankobah atraem público constante.

Por alguma razão, o circo atrai a simpatia dos aventureiros e outros tipos famosos de Arton. Lorde Niebling, o único gnomo do mundo, forneceu engenhocas para exibição. Diz-se também que o ilustre necromante Vladislav Tpish criou o tal esqueleto ftarraske. Mas há uma mácula na história do circo: um de seus atiradores de facas, Sean Cavendish, tornou-se um assassino psicótico, e uniu-se a um grupo de mercenários malignos.

Mesmo com todos os problemas de Arton, os irmãos ftiannate insistem em manter o circo vivo — ou até mesmo devido a eles. Entre tantas tragédias, tensão e guerra, eles dizem que "o espetáculo não pode parar".

Personalidades

Osunius, Clérigo Minotauro

Osunius é um caso único e talvez inexplicável: um clérigo de duas divindades. Mais surpreendente do que isso são os dois padroeiros. Deuses opostos, diferentes em quase tudo: Tauron e Marah.

Osunius não participou das Guerras Táuricas. Quando o conflito estourou, pediu asilo no templo de Marah em Malpetrim, e manteve-se isolado. Não foi então que se converteu: já era um servo da Deusa da Paz. Depois do final do conflito, saiu da reclusão e permanece em Malpetrim, pregando a união entre os dois (ou muitos) lados.

Osunius cumpre as obrigações e restrições das duas divindades sempre que possível. Quando entram em conflito, decide qual cumprir sem um padrão visível. Muitos perguntam sobre seu segredo: "sou o primeiro de uma nova geração de clérigos, trabalhando pela força através da união". Surpreendentemente, demonstra mesmo os poderes de ambos os deuses.

O minotauro enfrenta preconceito dos dois lados, e há boatos ainda mais maldosos (e perigosos): dizem que é um cultista da Tormenta, tentando enfraquecer a fé local e criar o desespero que leva a adorar a tempestade.

Luigi Sortudo, Bardo

O famoso bardo Luigi Sortudo já esteve muitas vezes em Malpetrim. Ao que parece, vem permanecendo na cidade depois das Guerras Táuricas.

Luigi era o bardo da corte do antigo Rei-Imperador, mas decidiu viajar pelo mundo em vez de ficar no palácio o tempo todo. Continuou amigo do monarca, voltando a Valkaria sempre que podia. Boatos dizem que Luigi estaria liderando um destacamento dos Mosqueteiros Imperiais (espadachins leais à coroa) em busca da filha desaparecida do rei.

Agora, no entanto, o bardo está em Malpetrim. Não parece coincidência: com seu amigo feito refém pelos minotauros, ele se aproxima do Império neste lugar de espiões e aventureiros. Ao que parece, Luigi quer organizar uma incursão a Tiberus para resgatar o rei — ou pelo menos certificar-se de que está bem.

Luigi Sortudo recebeu o apelido quando atravessou um campo de batalha, em meio a dois exércitos, sem ser ferido por nenhuma das incontáveis flechas que voavam. A real explicação disso é seu manto mágico, que protege-o contra quaisquer projéteis. É um brincalhão, um músico habilidoso e um ilusionista sem igual. Já criou inclusive magias próprias, sempre com efeito humorístico. No entanto, tem um lado mais amargo e sombrio, resultado de uma perda sofrida no passado: Luigi pode ser um homem terrível, quando motivado pela vingança.

Mark Silver, Paladino de Khalmyr

Mark nunca conheceu os pais. Foi deixado em uma cesta na porta de um templo de Khalmyr, com um medalhão trazendo seu nome no pescoço. Com poucos anos já demonstrava grande sabedoria, fé e dedicação fervorosa aos ensinamentos de Khalmyr — além de poderio muscular, personalidade marcante e grande força de caráter.

Abençoado com todas essas habilidades, Mark pôde decidir seu destino quando chegou à idade certa. Enxergava apenas um caminho: o do paladino. A escolha foi acolhida e abençoada por Khalmyr. Logo, Mark cavalgava por Arton protegendo os mais fracos e levando a palavra do Deus da Justiça.

Mark não se aventurou sozinho por muito tempo; durante suas andanças, conheceu heróis a quem se reuniu — os Leões de Aço. Entre seus companheiros de aventuras estava o jovem bardo Galtan Silversong. Permaneceram juntos por anos, até cada um escolher seguir seu próprio caminho. Em ritmo de aposentadoria, Mark foi para Malpetrim, onde fixou residência.

Na Capital dos Aventureiros, não demorou a fazer nome. Foi convidado a fazer parte do Conselho Regente — cargo que ocupa até hoje. Malpetrim é uma espécie de capital da resistência contra o Império, e Mark faz parte do movimento. Mesmo vendo com bons olhos alguns elementos no modo de vida tapistano, enxerga também a abominável escravidão.

Andrus, "o Aranha"

Um dos mais conhecidos ladrões de Arton, notório por sua habilidade de realizar escaladas impossíveis, Andrus Fasthand já foi aprendiz de uma guilda de ladrões, aventureiro e até líder de sua própria guilda. Deve o epíteto ao manto mágico, que permite andar pelas paredes e disparar teias. Conta-se que certa vez conseguiu invadir a fortaleza de Mestre Arsenal, e roubar poderosos itens mágicos do vilão.

Após todas essas façanhas, Andrus recolheu-se, vivendo dos frutos de ladrões mais jovens, no comando de sua guilda. Sua paz durou pouco, no entanto: o notório assassino Lucas Moldvay, "o Camaleão", matou-o, num ato de traição.

Mas mesmo a morte não era capaz de prender o Aranha. Trazido de volta à vida por um clérigo de Hyninn — e antigo companheiro de aventuras —, Andrus pôs-se a caçar o traidor. Por vários anos esteve em seu rastro, mas os disfarces perfeitos de

Rumores e Boatos

• Muitos em Malpetrim são suspeitos de traição e colaboração com os minotauros. Entre eles: todo o Conselho, os Irmãos ftiannate e Tex Scorpion Mako (que estaria tentando dificultar a vida dos aventureiros, para que embarquem em grandes sagas).

• A arquimaga Niele voltou a ser vista em Malpetrim. Este boato contradiz relatos de que ela voltou da morte e encontra-se na Academia Arcana, estudando a Tormenta. No entanto, muitos afirmam ter visto a exuberante elfa pelas ruas ou tavernas. Mais surpreendente ainda é que ela vestia roupas muito comportadas e recatadas, e falava em voz baixa, comedida. Circula o boato de que seja uma Niele do passado ou futuro, conjurada por uma falha em uma magia poderosa. Também há o rumor de que muitas "Nieles" estariam espalhadas por Arton, e a verdadeira arquimaga estaria tentando reunir todas.

• O Macaco Caolho (da estalagem homônima) voltou à vida, por obra de um cultista brincalhão. Agora, o bicho estaria mais uma vez roubando e incriminando aventureiros desatentos. Outros boatos dizem que o Macaco Caolho Zumbi estaria atuando em conjunto com ninjas de Tamu-ra e piratas — uma combinação tão terrível quanto maravilhosa.

• Após a destruição final do Paladino de Arton, os Rubis da Virtude mais uma vez se espalharam pelo mundo. Dizem que não apenas um, mas vários Rubis estão em Malpetrim e imediações. Qualquer busca para voltar a reunir esses artefatos provavelmente começaria na cidade.

• Há pelo menos quinze anos ftwor Ironfist teria passado por Malpetrim, incógnito. Recentemente, contudo, esses boatos adquiriram força redobrada. Dizem que ftwor conseguiu a Flecha de Fogo (seja ela o que for) na Grande Feira de Malpetrim, comprada de um mercador ignorante. Isso teria ocorrido após as Guerras Táuricas, quando já havia comércio clandestino de escravos — ou seja, a Flecha poderia ser tanto um objeto quanto uma pessoa. Alguns afirmam que ftwor desapareceu da cidade assim que conseguiu seu objetivo, enquanto outros insistem que ele está aqui até hoje, aguardando uma chance de sair sem despertar alarme.

• Os túneis escavados pelo Conselho revelaram uma rede subterrânea sob Malpetrim, uma gigantesca masmorra cheia de monstros, armadilhas e tesouros. Ninguém sabe quem a teria construído ou qual o seu objetivo, mas teria ligação com o misterioso mineral esculpido em forma de rostos. Os rostos, segundo boatos, seriam almas presas na pedra, desde muito antes da colonização do continente, por um deus vingativo. Outros ainda afirmam que estas são as almas dos primeiros lefeu, o povo da Tormenta.

• Há um fortíssimo culto à Tormenta em Malpetrim. Os cultistas são discretos, semeando o desespero através de boatos sobre tragédias nas Guerras Táuricas e descrença nos deuses do Panteão. Tudo como preparação para a chegada de uma nova área de Tormenta, centrada na cidade.

• Poucos anos atrás, uma coluna de fantasmas atravessou Petrynia, respondendo ao chamado da Tormenta. Embora o reino tenha se recuperado, há quem diga que boa parte dos habitantes de Malpetrim é composta por fantasmas! Eles não sabem que estão mortos, seguindo com suas rotinas diárias, para à noite desaparecer. Tudo estaria bem, se os fantasmas não precisassem se alimentar da energia vital dos vivos...

• Um boato bom demais para ser verdade (mas investigado com insistência pelo Conselho e pelos minotauros) diz que há passagens mágicas ocultas em Malpetrim, levando a grandes cidades de Arton, como Valkaria, Triunphus ou Khalifor. Rumores mais sinistros dizem que, na verdade, essas passagens levam apenas a áreas de Tormenta.

Moldvay tornavam quase impossível encontrá-lo. Andrus descobriu que o Camaleão roubara a própria espada de Khalmyr, e que de alguma forma servia à Tormenta.

Ainda na pista do Camaleão, Andrus passou algum tempo em Malpetrim, recolhendo informações. Quando as Guerras Táuricas explodiram, decidiu ficar escondido na cidade, sem arriscar uma fuga pelos campos de batalha. Então, descobriu a Guilda de Ladrões e o misterioso minério nos subterrâneos de Malpetrim.

Alguns sussurram que o Aranha planeja tomar o controle da guilda, como já fez outras vezes, e usar o mineral misterioso para seus planos de vingança. Dizem que, após ressuscitar, tornou-se um fiel clérigo de Hyninn, aumentando ainda mais suas habilidades ladinas. Andrus não era assassino, mas com sua própria experiência de morte isso pode ter mudado...

Tex Scorpion Mako

Tex Scorpion Mako é talvez uma das figuras mais estranhas de Arton. Costuma trocar de aparência (e personalidade) de tempos em tempos. Já foi visto totalmente depilado, em roupas justas de couro e ostentando sua grande tatuagem de escorpião; ou nas mais impecáveis roupas nobres; ou ainda vestido de mulher, ou usando uma centena de aparências diferentes.

Engana-se quem pensa que é um servo de Nimb: Tex Mako é o único paladino de Anilatir, a Deusa Menor da Inspiração. Um tipo entusiasmado e incansável, dedicado a uma variedade de projetos tão grande quanto a imaginação humana, sempre buscando novas aventuras para si mesmo (e para outros). Sua deusa busca inspirar e incentivar aventureiros, inventores, magos, vilões e outros tipos fora do comum. Tex Mako já foi amante de Anilatir — e talvez seja de novo, quando isso deixar de ser repetitivo. Ao que parece, já foi amigo e rival de alguém chamado "Gideon", tão criativo para o mal quanto Tex Mako é para o heroísmo.

Tex Scorpion Mako é, segundo ele mesmo, um "espião, assassino, caçador, poeta, acólito da Teologia do Vácuo Divino e iniciado de segundo nível da Libertação Suprema da Alma Volátil", além de "estudioso da magia de transformação da realidade, aluno renegado da Academia Arcana, mestre filósofo e fundador do estilo de luta dos Sete Escorpiões". Também "autor de tratados sobre a relativização da existência hipotética, criador de três instrumentos musicais, enólogo, bandoleiro procurado em sete reinos, cirurgião pioneiro em modificação corporal, mago, equilibrista e oráculo". Escreveu um livro sobre si mesmo e todos que conhecia, na tentativa de modificar a realidade através da história, e o tomo foi apreciado por alguns (entre eles um notório médico de Salistick). A única certeza sobre Tex Mako é sua energia vibrante.

Sua presença em Malpetrim não precisa de grandes explicações: em missão sagrada para Anilatir, está onde estão as aventuras. Atualmente, uma de suas atribuições é unir grupos de aventureiros e apresentar a eles novas missões. Para isso, dizem que deixou crescer uma longa barba e aperfeiçoou técnicas de maquiagem para parecer mais velho, rondando tavernas à procura de heróis que possam ser postos em atividade.

• • • • • • • • • •

Eu olhava a coroa. As gemas mágicas faiscavam, como se olhassem de volta.

— O que você vai fazer? — repetiu Flappo.

Fiquei um momento em silêncio.

— Mereço morrer — falei.

Ele chegou mais perto, cauteloso. Eu não tinha minhas memórias, era o mesmo de um dia ou uma hora atrás. Mas, de uma forma ou outra, também era Gideon. O tirano. O criminoso. O assassino.

— Rapaz, eu sou um aventureiro — disse o halfling.

— Agora tenho nome.

— Gideon, sou um aventureiro. Luto em missões com grupos de heróis. Contra gente como você.

— Eu sei.

— O que você vai fazer?

A torre, o exército, os monstros, as mortes pesavam sobre mim. Precisava haver justiça.

E Arton, com suas planícies, suas colinas e montanhas, suas academias mágicas e cidades voadoras, me convidava. Arton, com seus heróis e vilões. Eu não conhecera o Rio dos Deuses, tão largo que parecia um mar, e nem o Palácio Imperial. Não escalara as Montanhas Uivantes ou desbravara o Deserto da Perdição. Talvez tivesse feito tudo isso, em minha existência anterior, mas não lembrava. Deveria haver justiça. Mas eu não queria abrir mão de Arton.

— É tudo maravilhoso demais — eu disse. — Passei os últimos dias caçando eu mesmo. Passei a vida fazendo isso. Não conheci dragões-reis e nem combati minotauros escravagistas. Eu...

Deixei a frase no ar.

— ...acho que estou apaixonado, Flappo.

— Apaixonado?

— Por Arton.

A coroa nas mãos. O mundo rugindo lá fora.

— Acho que só me resta uma coisa a fazer — falei.

Flappo sabia o que era.

— É minha única opção também — disse o halfling.

Segurei firme a coroa. Pousei-a sobre a cabeça.

• • • • • • • • • •

Abri os olhos para um céu azul vibrante, profundo, sem fim. Senti o cheiro da grama, o frio cortante do ar contrastando com o calor do chão banhado de sol.

Ergui-me. Estava no sopé de uma colina, perto de um castelo. Ouvi um guincho, olhei para cima e ri: um bando de grifos voava ali perto. Ao meu lado, um sujeito baixo, ainda desacordado.

Eu não tinha nome, ou ao menos não lembrava. Não sabia onde estava, não reconhecia a paisagem e nem fazia ideia de como fui parar ali. Mas parecia um mundo de possibilidades, com um castelo logo perto e animais fantásticos acima. Fui acordar o baixote, que poderia ser um companheiro. Estava decidido a explorar o mundo.

Um mundo novo.

Índice Remissivo

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

fte following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. fte License: ftis License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. fte use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. fte owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: ftis License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta D20: Guia do Jogador, Copyright 2005, Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J.M. Trevisan.

Tormenta D20: Guia do Mestre, Copyright 2005, Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J.M. Trevisan.

O Panteão, Copyright 2006, Jambô Editora. Autores Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J.M. Trevisan.

Área de Tormenta, Copyright, 2006 Jambô Editora. Autores Leonel Caldela e Marcelo Cassaro.

Piratas & Pistoleiros, Copyright, 2006 Jambô Editora. Autores Leonel Caldela, Marcelo Cassaro e Guilherme Dei Svaldi.

Mastermind's Manual, Copyright, 2006 Green Ronin Publishing. Autor Steve Kenson.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: toda a Introdução e todo o Capítulo 12, todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, todas as ilustrações e todos os contos de início de capítulo.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

NOME DO PERSONAGEM | JOGADOR

RAÇA | CLASSE E NÍVEL | TENDÊNCIA

SEXO | IDADE | DIVINDADE | TAMANHO | DESLOCAMENTO

Tormenta RPG

HABILIDADES	VALOR	MOD. DE HABILIDADE
FOR		
DES		
CON		
INT		
SAB		
CAR		

	TOTAL	ATUAIS	PONTOS DE AÇÃO
PV			

	TOTAL		1/2 do Nível	Mod. de Habilidade	Bônus de Armadura	Bônus de Escudo	Mod. de Tamanho	Outros	Outros	REDUÇÃO DE DANO
CA Classe de Armadura		= 10 +	+	DES +	+	+	+	+		

RESISTÊNCIAS	TOTAL	1/2 do Nível	Mod. de Habilidade	Outros
FORT	=	+	CON +	
REF Reflexo	=	+	DES +	
VON	=	+	SAB +	

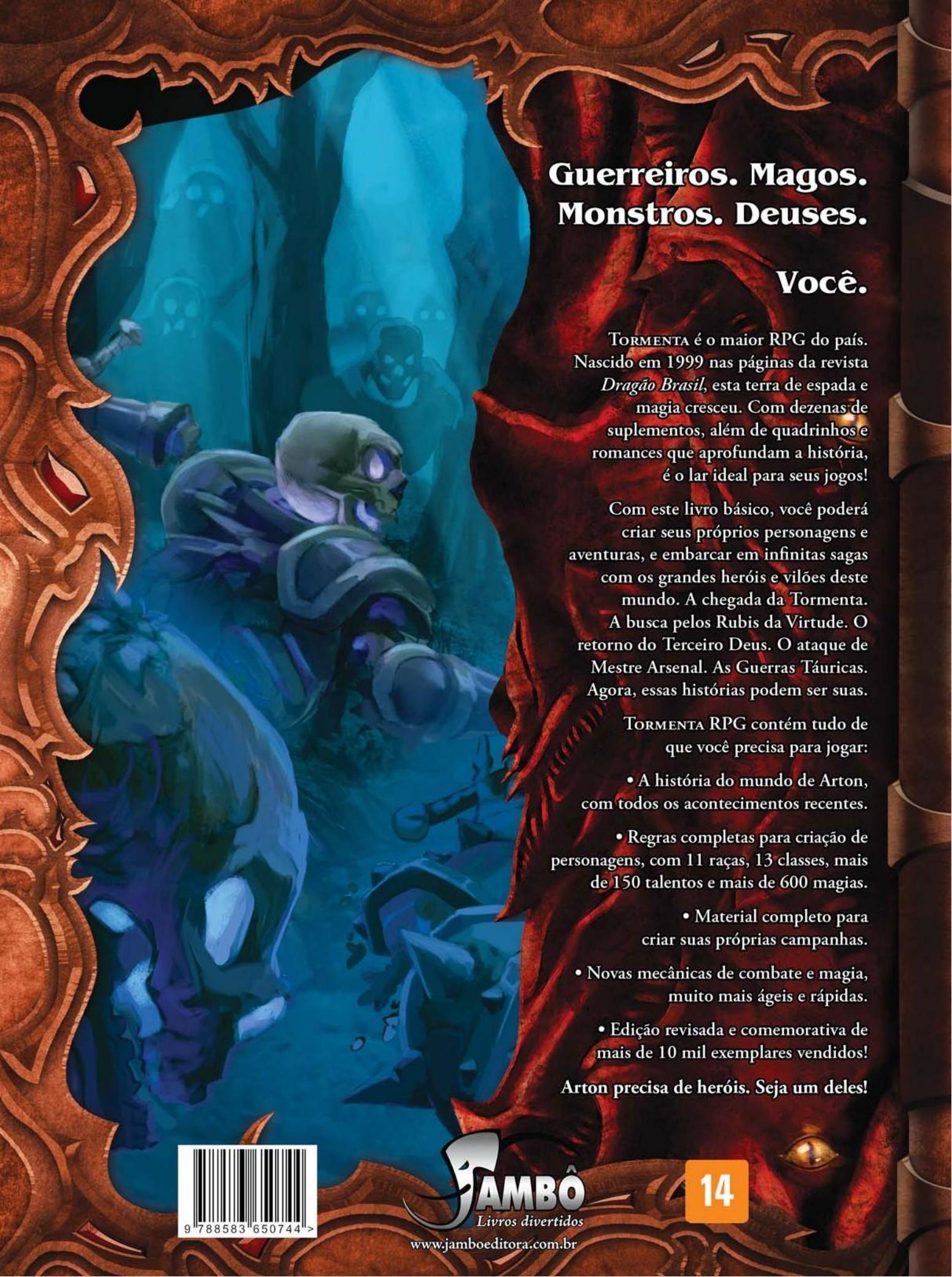
ATAQUES	TOTAL	Bônus Base de Ataque	Mod. de Habilidade	Mod. de Tamanho	Outros
CORPO-A-CORPO	=	+	FOR +	+	
À DISTÂNCIA	=	+	DES +	+	

ARMAS	Bônus de Ataque	Dano	Crítico	Distância	Tipo

ARMADURA/ESCUDO	Bônus na CA	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura

PERÍCIAS

Perícia	TOTAL	Grad.	Mod. de Habilidade	Outros
Acrobacia+	=	+	DES +	
Adestrar Animais□	=	+	CAR +	
Atletismo+	=	+	FOR +	
Atuação (________)	=	+	CAR +	
Atuação (________)	=	+	CAR +	
Cavalgar	=	+	DES +	
Conhecimento (________)□	=	+	INT +	
Conhecimento (________)□	=	+	INT +	
Cura	=	+	SAB +	
Diplomacia	=	+	CAR +	
Enganação	=	+	CAR +	
Furtividade+	=	+	DES +	
Identificar Magia□	=	+	INT +	
Iniciativa	=	+	DES +	
Intimidação	=	+	CAR +	
Intuição	=	+	SAB +	
Ladinagem□+	=	+	DES +	
Obter Informação	=	+	CAR +	
Ofício (________)	=	+	INT +	
Ofício (________)	=	+	INT +	
Percepção	=	+	SAB +	
Sobrevivência	=	+	SAB +	
________	=	+	+	
________	=	+	+	
________	=	+	+	

+ *Penalidade de armadura.* □ *Somente treinado.*

HABILIDADES DE RAÇA

HABILIDADES DE CLASSE

Guerreiros. Magos. Monstros. Deuses.

Você.

Tormenta é o maior RPG do país. Nascido em 1999 nas páginas da revista *Dragão Brasil*, esta terra de espada e magia cresceu. Com dezenas de suplementos, além de quadrinhos e romances que aprofundam a história, é o lar ideal para seus jogos!

Com este livro básico, você poderá criar seus próprios personagens e aventuras, e embarcar em infinitas sagas com os grandes heróis e vilões deste mundo. A chegada da Tormenta. A busca pelos Rubis da Virtude. O retorno do Terceiro Deus. O ataque de Mestre Arsenal. As Guerras Táuricas. Agora, essas histórias podem ser suas.

Tormenta RPG contém tudo de que você precisa para jogar:

• A história do mundo de Arton, com todos os acontecimentos recentes.

• Regras completas para criação de personagens, com 11 raças, 13 classes, mais de 150 talentos e mais de 600 magias.

• Material completo para criar suas próprias campanhas.

• Novas mecânicas de combate e magia, muito mais ágeis e rápidas.

• Edição revisada e comemorativa de mais de 10 mil exemplares vendidos!

Arton precisa de heróis. Seja um deles!

9 788583 650744 >

JAMBÔ
Livros divertidos

14

www.jamboeditora.com.br